

**TAMPEREEN YLIOPISTO**  
**Yhteiskunta- ja kulttuuritieteiden yksikkö**

**Sisarusten välisen vuorovaikutuksen dynamiikka  
medialaitteiden äärellä**

Sosiaalipsykologia  
Pro gradu -tutkielma  
Jonna Lukkala  
Marraskuu 2015

TAMPEREEN YLIOPISTO

Yhteiskunta- ja kulttuuritieteiden yksikkö

JONNA LUKKALA: SISARUSTEN VÄLISEN VUOROVAIKUTUKSEN DYNAMIIKKA  
MEDIALAITTEIDEN ÄÄRELLÄ

Pro gradu -tutkielma, 130 s.

Sosiaalipsykologia

Marraskuu 2015

---

Tämän pro gradu -tutkielman tarkoituksena on selvittää, millaista sisarusten välisen vuorovaikutuksen on mahdollista olla medialaitteiden äärellä. Tarkastelen videokatkelmia, joissa 3-8-vuotiaat sisarukset käyttävät sähköistä mediaa, tässä tietokonetta ja televisiota, yhdessä kotonaan. Yhteensä mukana on kahdeksan eri toimintaepisodia, joista osassa mukana on myös sisarusten vanhempi. Keskityn sisarusten välisen vuorovaikutuksen dynamiikkaan ja medialaitteiden käytön tilanteisiin sellaisina kuin ne osallistujille ilmenevät. Selvitän millaisia positioita osallistujat ottavat vuorovaikutustilanteissa ja millaisia toiminnan kehityksiä tilanteisiin rakennetaan.

Tutkielma on toteutettu osana Tampereen yliopiston Media, perheen vuorovaikutus ja lasten hyvinvointi -tutkimusprojektia. Käyttämäni aineiston olen saanut kyseisestä projektista ja se koostuu perheiden kotona arki-iltoina kuvatusta videomateriaalista. Perheiden kohdehenkilöt olivat hyödyntämässäni aineistossa 5-vuotiaita. Tähän tutkielmaan päätyi materiaalia neljän eri perheen mediankäytön tilanteista.

Sähköiset teknologiat ja laitteet ovat osa arkipäiväämme ja lapsiperheiden elämää. Laitteiden käytön mahdolliset vaikutukset sosiaalisen vuorovaikutukseen ovat kiinnostava, huolta herättänyt ja ajankohtainen aihe yhteiskunnassamme. Mediankäyttöön liittyvän perhevuurovaikutuksen tutkiminen mahdollistaa huoleen vastaamisen, mahdollisiin ongelmiin puuttumisen ja sitä kautta ihmisten hyvinvoinnin lisäämisen. Arkisen vuorovaikutuksen tutkiminen on tärkeää, jotta voidaan ymmärtää siinä tapahtuvia toimintaprosesseja. Sisarusten välinen vuorovaikutus taas on tutkimusaiheena jäänyt vähemmälle huomiolle. Tarkastelen tutkielmani aluksi aiemman kirjallisuuden avulla kolmea pääteemaa, jotka liittyvät tutkimusasetelmaani. Nämä teemat ovat perhetutkimus, lasten vuorovaikutuksen tutkiminen ja lapsiin sekä perheisiin liittyvä mediankäytön tutkimus.

Lähestymistapani tutkielmassa on diskurssianalyttinen, mutta hyödynnän osin myös keskustelunanalyysin käsitteitä käsittelemieni toimintaepisodien vuorovaikutuksen yksityiskohtien tarkastelussa. Diskurssianalyttinen orientaatio suuntaa huomion kielenkäyttöön ja vuorovaikutuksessa rakennettuun sosiaaliseen todellisuuteen. Tutkimustehtävänäni on tarkastella, miten sisarukset asemoivat itseään ja toisiaan vuorovaikutuksessa ja millaisia vuorovaikutusasetelmia medialaitteiden äärelle siten rakennetaan.

Keskeisimpiä analyysissä hyödyntämiäni käsitteitä ovat kehys ja positio. Niiden avulla hahmottuu sisarusten välisen vuorovaikutuksen monimuotoisuus ja vaihtelevuus, joka konkretisoituu kehysten ja positioiden nopeina sekä runsaina vaihteluina esimerkiksi kinastelun ja hauskanpidon välillä tasapainoillen. Liitän tutkielmani tulokset osaksi lapsista ja mediasta käytävää keskustelua pohtimalla aineistossa esiintyviä ilmiöitä suhteessa lasten arkielämään nykypäivänä. Lapset näyttäytyvät tutkielmassani kompetentteina toimijoina niin median käytön kuin sosiaalisen todellisuuden rakentamisen suhteen. Aineiston analyysin perusteella sisaruksille ja perheille tarjoutuu medialaitteiden äärellä konfliktien ja tasapuolisuuden kanssa kamppailun lisäksi monenlaisia jakamisen ja yhteisen kokemisen mahdollisuuksia.

Avainsanat: lapset, sisarukset, perhe, mediankäyttö, diskurssianalyysi

# Sisällysluettelo

<b>1 Johdanto.....</b>	<b>1</b>
<b>2 Perhetutkimus.....</b>	<b>5</b>
2.1 Näkökulmia perheeseen.....	5
2.2 Perhevuorovaikutuksen tutkimus.....	7
2.3 Perhevuorovaikutuksen tutkimus arjen tutkimisena.....	10
<b>3 Lasten vuorovaikutuksen tutkiminen.....</b>	<b>12</b>
3.1 Tämän tutkielman lapset.....	12
3.2 Lapset tutkimuskohteena.....	13
3.3 Sisarus vuorovaikutussuhteena.....	17
<b>4 Media tutkimuksessa ja osana lasten arkea.....</b>	<b>21</b>
4.1 Media määritelmässä.....	21
4.2 Lapset mediankäyttäjinä.....	22
4.3 Mediankäytön tutkimus: näkökulmana perhekonteksti ja kielenkäyttö.....	28
<b>5 Aineiston esittely ja tutkimusasetelma.....</b>	<b>34</b>
5.1 Tutkimusprojekti ja aineisto.....	34
5.2 Tutkimusetiikka.....	36
5.3 Diskurssianalyysi tutkimusorientaationa ja keskustelunanalyysin soveltaminen.....	37
5.4 Tutkimustehtävän täsmentäminen.....	45
<b>6 Analyysi: sisarusten välisen vuorovaikutuksen dynamiikka.....</b>	<b>47</b>
6.1 Analyysiprosessi.....	47
6.2 Sisarukset medialaitteiden äärellä.....	49
<b>7 Yhteenveto ja pohdinta.....</b>	<b>102</b>
<b>Lähteet.....</b>	<b>113</b>
<b>Liite 1.....</b>	<b>130</b>

## 1 Johdanto

Tämä pro gradu -tutkielma on diskurssianalyttinen tapaustutkimus koskien sisarusten välisen vuorovaikutuksen dynamiikkaa medialaitteiden äärellä. Sähköisten teknologioiden läsnäolo lapsiperheiden arjessa ja siihen liittyvät vuorovaikutukselliset ilmiöt ovat ajankohtaisia aiheita tämän hetken yhteiskunnassa. Tutkielmani keskeisiä teemoja ovat perheiden arki, lapset ja mediankäyttö. Perheiden arki ja mediankäyttö näkyvät tutkielmassa aineiston kautta perheenjäsenten yhteisissä medialaitteiden käyttämisen tilanteissa. Huomioni keskittyy lapsiin eli perhekontekstissa sisarusten väliseen kommunikaatioon. Vuorovaikutuksen dynamiikkaa lähestyn diskurssianalyttisellä orientaatiolla soveltaen myös keskustelunanalyysin yksityiskohtiin paneutuvia käsitteitä.

Käyttämäni aineisto ja siten tämä tutkielma on osana Media, perheen vuorovaikutus ja lasten hyvinvointi -tutkimusprojektia, joka oli Anja Riitta Lahikaisen johtama ja Suomen akatemian rahoittama vuosina 2009–2014. Projekti on saanut innoituksensa teknologisesta muutoksesta, jonka vaikutus perheiden arkeen on suuri ja alati kasvava. Tavoitteena tutkimusprojektissa on ollut tiedon lisääminen koskien mediavälitteistä vuorovaikutusta perheissä. Teemaa lähestyttiin keräämällä videoaineistoa 26 perheen arki-illoista. (Lahikainen 2015.) Tästä aineistokorpuksesta olen saanut käyttämäni aineiston, joka kattaa 12 5–6-vuotiaan lapsen perhettä. Projektin piirissä on koettu tärkeäksi myös sisarusten välisen vuorovaikutuksen tutkiminen median käytön kontekstissa. Sisarussuhteen tutkiminen onkin monilla tieteenaloilla ollut vähäistä (Coles 2006, 4). Tutkielmani täydentää näin ollen tutkimusprojektissa jo tuotettua tietoa ja vastaa olemassa olevaan tutkimustarpeeseen.

Oma kiinnostukseni on ohjannut suuntautumaan lasten maailmoja käsittelevän tutkimuksen pariin. Halusin pro gradu -tutkielmassani tarkastella lasten välisiä sosiaalisia suhteita. Tutkimusprojektin tarjoama mahdollisuus hyödyntää ainutlaatuista lasten vuorovaikutusta koskevaa aineistoa sopi siis hyvin tutkielmani tavoitteisiin. Lapsia koskevat aiheet ovat tutkimuksellisesti kiinnostavia ja tärkeitä erityisesti siksi, että lapset on ihmisryhmä, joka on jatkuvassa kehitysvaiheessa. Lapset ovat osa yhteiskuntaamme ja sen tulevia aikuisia. Aikuinen tarkastelee lasta aina ulkopuolelta käsin (Karimäki 2008, 1–2), mikä lisää lasten maailmojen tutkimisen mielenkiintoisuutta. Sisarusten välinen sosiaalinen vuorovaikutus on tärkeä tutkimuskohde lapsuuden kannalta muun muassa siksi, että sillä on todettu olevan vaikutusta lapsen kehitykseen, emotionaaliseen tukeen ja hauskanpitoon

(Karos, Howe & Aquan-Assee 2007, 577–578). Tässä tutkielmassa lapset nähdään uuden lapsitutkimuksen taustaoletusten (Alanen 2009) mukaisesti aktiivisina ja kompetentteina toimijoina, jotka rakentavat yhdessä muiden kanssa omaa sosiaalista todellisuuttaan.

Sähköisten mediateknologioiden yleistymisen on yksi keskeinen nyky-yhteiskunnan muutos, joka vaikuttaa merkittävästi perheiden arkeen (Webb, Ledbetter & Norwood 2015, 388). Teknologinen kehitys on vauhdittanut siinä määrin, että uudet teknologiat ovat nykyisin merkittävä osa tavallisten perheiden ja pientenkin lasten elämää. Arkiympäristömme ovat täynnä mediaa ja medialaitteita. (Lahikainen 2015.) Medialaitteiden määrät lapsiperheissä ovat olleet valtavassa kasvussa viimeisten vuosikymmenten aikana (Repo & Nätti 2015a, 89). Vuonna 2013 tehdyn kyselytutkimuksen mukaan lähes sadalla prosentilla 0–8-vuotiaiden lasten kodeista on tietokone ja internetyhteys, pelikonsolitakin on melkein kahdella kolmasosalla perheistä. Tablettitietokone on tuorein laiteuutuus, joka sekin löytyi jo tuolloin 38 prosentissa kodeista. Kyselyn mukaan perheissä kuitenkin rajataan lasten laitteiden käyttöä siten, ettei varsinkaan pienemmille lapsille anneta mahdollisuutta käyttää laitteita täysin vapaasti kotona. Kuvaohjelmien katselu ja internetin käyttö on yleistä lapsiperheissä. Digitaalisten pelien pelaaminen ei ole yhtä yleistä pienten lasten keskuudessa kuin isompien lasten. (Suoninen, A. 2014, 12–13, 16, 25, 35.) Erilaiset laitteet ja niiden käyttö ovat siis osa lapsiperheiden arkista elämää. Lasten mediankäyttöä koskeva tutkimuksessa ei ole kuitenkaan juurikaan selvitetty, miten lapset todella käyttävät laitteita kotonaan (Davidson 2010, 376) vaan lasten mediankäyttöä on lähestytty paljolti vanhemmilta kysyen (Valkonen 2012, 29). Tässä tutkielmassa hyödynnän videomateriaalia, jonka avulla pääsen tarkastelemaan lasten mediankäyttöä sellaisena kuin se kuvaushetkellä ilmenee.

Teknologiset muutokset ovat aiheuttaneet huolta lasten vanhemmissa. Myös eriarvoisuuden lisääntyminen esimerkiksi laitehankintojen osalta herättää koko yhteiskuntaa koskevia kysymyksiä. (Lahikainen 2015, 16; Socha & Stoyneva 2015, 388.) Mediaa on käsitelty usein uhkana varsinkin pienille lapsille, mutta mediankäyttö voi näyttäytyä myös mahdollisuutena (esim. Kupiainen, Nikunen, Kotilainen & Suoninen, A. 2013). Tässä tutkielmassa lasten medialaitteiden käyttöä tarkastellaan sisarusten välisen vuorovaikutuksen kontekstina, jonka piirissä ovat mahdollisia sekä positiivinen hauskanpito että neuvottelut ja konfliktit. Tarkasteluni kohteena ovat sisarusten ja vanhempien tekemät vuorovaikutussiirrot sekä näin rakentuvat vuorovaikutusasetelmat. Perhevuorovaikutuksen tutkiminen mahdollistaa huoleen vastaamisen ja ongelmiin puuttumisen. Kun tunnetaan kommunikaation muotoja ja kulkuja, voidaan puuttua ongelmallisiin tilanteisiin ja lisätä positiivisen sekä onnistuneen vuorovaikutuksen määrää. Tämä taas puolestaan lisää perheiden

ja yksilöiden hyvinvointia. (Socha & Stoyneva 2015, 386–388.)

Arki on usein noussut tutkimuskohteeksi silloin, kun on tapahtunut jokin suuri yhteiskunnallinen muutos (Jokinen 2005, 9–10). Teknologinen kehitys voidaan nähdä tällaisena muutoksena, joka vaikuttaa merkittävästi ihmisten arkeen muuttaen muun muassa ajankäyttöä ja kommunikoinnin mahdollisuuksia. Laitteiden ja teknologioiden kehitys on vaikuttanut arkeen esimerkiksi lisäämällä vuorovaikutuksen tapoja ja mahdollistamalla etätöön (Korvela & Tuomi-Gröhn 2014, 10). Mediaan ja uusiin teknologioihin liittyvä tutkimus on yksi nousevista suuntauksista arjen ja perheiden vuorovaikutuksen suuntauksen alalla (Galvin 2015, 5). Arkielämä taas on lähestymistapana monenlaisessa tutkimuksessa. Suomessa esimerkiksi perhepsykologia, kasvatustiede, erityispedagogiikka, sosiaalitieteet ja kotitaloustieteet hyödyntävät arkinäkökulmaa tutkimuksessaan (Rönkä & Korvela 2014, 194). Tämä tutkielma on osa sosiaalitieteellistä tutkimusta. Koska elämme arkea päivittäin, on merkityksellistä, millaista tämä aika on. Arjen tutkiminen tuo esiin sen monimuotoisuuden ja erilaisten tilanteiden monimutkaisuuden paljastaen tavanomaisina pidettyjen toimintojen mielenkiintoisuuden. Keskeistä arjen tutkimuksessa on erityisesti toiminnan prosessien ymmärtäminen ja huomion kiinnittäminen vuorovaikutukseen. (Rönkä & Korvela 2014, 192.) Arjen vuorovaikutuksen tärkeyttä ovat sosiaalipsykologian alalla korostaneet esimerkiksi Suoninen, Pirttilä-Backman, Lahikainen ja Ahokas teoksessaan *Arjen sosiaalipsykologia* (2010). Arkinen vuorovaikutus vaikuttaa niin elämän mielekkääksi kokemiseen kuin esimerkiksi lasten kehitykseen ja kasvuun (emt.). Tässä tutkielmassa arki on yhtenä toiminnan kontekstina, sillä aineisto on kerätty arki-iltana, ja huomioni kiinnittyy erityisesti lasten väliseen vuorovaikutukseen.

Tutkielmani ajankohtaisuus perustuu muutoksessa olevien ilmiöiden tutkimiseen. Muutos on sikäli vaikea tutkimuskohde, että se on dynaaminen prosessi, jota on hankala pysäyttää tutkittavaksi. Tutkimus ei pysty pysymään täysin nopean teknologisen kehityksen ja yleistymisen perässä. Näin on käynyt esimerkiksi älypuhelinien ja tablettien kohdalla. Kun tutkimusta on tehty, eivät laitteet ole olleet niin yleisiä, että niiden käyttöä olisi selvitetty. Kun tutkimustuloksia analysoidaan ja hyödynnetään, on aikaa jo ehtinyt kulua ja laitekanta sekä käyttö muuttua. (Lahikainen 2015, 16; Noppari 2014.) Tässä haasteessa videoitu materiaali toimii arvokkaana aineistona. Ihmisten välisen vuorovaikutuksen tutkimus koskettaa kaikkia ihmisiä ja siihen liittyvät ilmiöt ovat aina esillä kun ihmiset kohtaavat arjen erilaisissa tilanteissa. Kun kontekstina on teknologisten laitteiden käyttö, voidaan sen olettaa vaikuttavan vuorovaikutukseen jollain tavoin. Toisaalta vuorovaikutuksen peruspiirteet voivat kontekstista riippumatta säilyä samanlaisina. Selvitän tässä tutkielmassa,

millaista sisarusten välinen vuorovaikutus laitteiden äärellä voi olla. Tutkimustehtäväni on tarkastella, miten sisarukset asemoivat itseään ja toisiaan sosiaalisessa vuorovaikutuksessa ja millaisia vuorovaikutusasetelmia medialaitteiden äärellä tapahtuvassa kommunikaatiossa tarkastelemisani aineisto-otteissa esiintyy.

Tutkielmani alkaa katsauksella aiempaan tutkimukseen, jota perheestä, lapsista ja mediankäytöstä on tehty. Säilytän läpi katsauksen näkökulman vuorovaikutusta käsittelevässä tutkimuksessa, sillä se on oleellinen tutkimusasetelmani kannalta. Katsauksen avulla pohjustan tutkielmani taustalla olevaa tutkimusperinnettä ja hyödyntämäni lähestymistapaa. Tämän jälkeen esittelen käyttämäni aineiston ja tutkimusasetelmani tarkemmin. Analyysissäni pureudun sisarusten välisen vuorovaikutuksen yksityiskohtiin hyödyntäen diskurssianalyttistä lähestymistapaa ja keskustelunanalyysin käsitteitä soveltuvien osien. Kehyksen ja position käsitteet ovat keskeisiä työkalujani hahmottaessani monimuotoisen ja vaihtelevan kielenkäytön kokonaisuutta vuorovaikutustilanteissa, joissa mediaalaitte toimii yhtenä osapuolena. Pohdin tarkastelemieni aineisto-otteiden sisältöjä myös suhteessa lasten ja perheiden mediankäytön ilmiöön. Yhdistän sosiaalipsykologista teoria- ja menetelmäperinnettä ajankohtaiseen aiheeseen, jota on tutkittu aiemmin esimerkiksi kehityspsykologian ja kasvatuksen kannalta. Pohdin lopuksi tutkimustuloksia suhteessa sisarussuhteeseen sosiaalisesti tuotettuna ilmiönä sekä suhteutan tulokset lasten mediankäytöstä käytyyn keskusteluun.

## 2 Perhetutkimus

Perheen vuorovaikutuksen tutkimus voidaan nähdä yhtenä perhetutkimuksen osana (Jallinoja, Hurme & Jokinen 2014a, 9). Tässä luvussa esittelen lähestymistavan, jolla perhettä tässä tutkielmassa käsitellään. Teen katsauksen perhetutkimukseen vuorovaikutuksen ja arjen näkökulmista, jotka ovat olennaisia tutkimusasetelmani kannalta.

### 2.1 Näkökulmia perheeseen

Perhe on instituutio, johon monet yhteiskunnalliset päätökset vaikuttavat. Perheellä on suuri merkitys ihmiseen elämänsä aikana, niin yhteiskunnan päätösten kuin henkilökohtaisten kokemusten kautta. (Turner & West 2015a, viii–ix.) Perhe on usein ensisijainen ja tärkein yhteisö, johon yksilö elämänsä aikana kuuluu. Perhe on merkityksellinen lapsen perusturvan ja kasvun mahdollistaja, kuten myös esimerkiksi identiteetin rakentumisen ohjaaja. (Turner & West 2015, 10.) Yksilön kannalta ihanteellista olisi, jos perhe toimisi turvan ja tuen tarjoajana. Perheissä voi kuitenkin esiintyä myös tuhoavia toimintamalleja. Perheissä tapahtuva vuorovaikutus on monimuotoista ja joskus monimutkaistakin, osin siksi että osallistujia omine kehitysvaiheineen ja historioineen on useita. (Flora & Segrin 2015, 91.)

Perhettä on pyritty määrittelemään ja teoretisoimaan universaalien lainalaisuuksien avulla jo 1940-luvulta alkaen (Jallinoja, Hurme & Jokinen 2014b, 240). Perheen määritelmä nähdään usein tutkimuksellisesta näkökulmasta ongelmallisena, sillä kyse on yksilöiden henkilökohtaisista suhteista ja järjestelyistä, joita voi olla hyvin monenlaisia. Tutkimuksessa perheen määritelmä kertoo sen, millaisia ihmisryhmiä kyseinen tutkimus koskee. Perheen määrittelemistä hankaloittavat ihmisten erilaiset kokemukset siitä, minkä he kokevat perheekseen. Avioerot, erillinen biologinen ja kasvattajaperhe ja esimerkiksi emotionaaliset kokemukset ihmisistä tuen tarjoajina tai esimerkiksi trauman aiheuttajina vaikuttavat siihen, ketkä lasketaan kuuluvaksi omaan perheeseen. (Turner & West 2015b, 10–13.) Perhettä voidaan lähestyä useasta erilaisesta näkökulmasta riippuen muun muassa tutkimuksen tarkoituksesta. Karkeasti lähestymistavat voidaan jakaa käsitteellisiin teoreettisiin määritelmiin sekä yksilön subjektiivisen näkökulman huomioon ottaviin määritelmiin (Turner & West 2015b, 13–14). Käsitteellisiä määritelmiä edustavat esimerkiksi Burgesin, Locken ja Thomesin (1971, 6) määritelmä, jonka mukaan perhe koostuu henkilöistä, joita yhdistää avioliitto, biologinen sukulaisuus tai adoptio. Samaan tapaan Suomessa Tilastokeskus määrittelee



perheeksi yhdessä asuvat ihmiset, jotka ovat avo- tai avioliitossa tai rekisteröineet parisuhteensa. Tämän määritelmän täyttävillä voi olla alle 18-vuotiaita lapsia, jolloin kyseessä on lapsiperhe. Yhden aikuisen perheen muodostaa lastensa kanssa asuva vanhempi. Määritelmän mukaan perheeseen voi kuulua vain kaksi perättäistä sukupolvea. (www.stat.fi.) Saman katon alla muista kuin käytännön syistä asuminen on usein perheistä puhuttaessa kriteerinä (Hurme 1995, 141).

Perheen määritelmän yhteydessä on siis merkityksellisistä se, mihin tarkoitukseen määritelmää käytetään. Jos tarkoituksena on tehdä tilastoja, on esimerkiksi Tilastokeskuksen määritelmä sopiva. Kielestä ja vuorovaikutuksesta kiinnostunut tutkimusasetelma ohjaa tarkastelemaan perheen tuottamista sosiaalisesti. Seuraavaksi esittelen tarkemmin Turnerin ja Westin (2015b, 13–14) jaon jälkimmäistä vaihtoehtoa eli yksilön subjektiivisen näkökulman huomioivaa perheen määrittelemisen tapaa, sillä se soveltuu parhaiten tutkimusasetelmaani. Yksilön oman toiminnan huomioiminen perhettä tutkittaessa voidaan nähdä olevan sosiaalisesti rakennettu diskursiivinen lähestymistapa perheen määrittelemiseen. Tämä näkökulma huomioi laajasti yksilöiden kokemukset perheestä ja sen, miten perhettä käytännössä arjessa tehdään. Määritelmä eroaa käsitteellisestä tavasta määritellä perhe erilaisten ulkopuolelta tulevien kriteerien perusteella. Jokainen ihminen voi rakentaa omassa elämässään perheen määritelmää omalla tavallaan. (Turner & West 2015b, 13–14.) Myös Bochner (2015) esittelee kattavasti erilaisia tapoja ymmärtää ja määritellä perhettä. Hän tuo esiin esimerkiksi sosiaalisen näkökulman perheeseen, sen mukaan perhe on kulttuurinen instituutio, joka sosiaalistaa jäseniään. Näin ymmärrettynä perheen merkitykset, sisällöt ja toiminnot ovat vaihtelevia eri ajan ja paikan kontekstin mukaan. (emt., 419.)

Burgesin, Locken ja Thomesin (1971, 7) mukaan perhettä yhdistää yhteinen kulttuuri. Yleisen yhteiskunnan kulttuurin lisäksi jokaisessa perheessä on omat perhekohtaiset tavat toimia. Lisäksi perheenjäsenet kommunikoivat toisilleen tietyistä sosiaalisista rooleista käsin. (emt., 6–7.) Myös Hurmeen (1995, 146) mukaan biologisen määrittelyn lisäksi tai sen sijasta yhteinen kulttuuri määrittää perheitä. Perhekkulttuurit ja sosiaaliset roolit ovatkin relevantteja tekijöitä perheiden konstruktionistisissa määritelmissä ja tarkasteluissa. Perhetutkimuksen alalla on tyypillistä nähdä jokainen perhe uniikkina kokonaisuutensa, jolla on omat kulttuuritaustansa, tapansa ja vuorovaikutusmallinsa (Turner & West 2015b, 16). Ralph Turner (1970, 185) esittelee näkemyksen, jonka mukaan perhe on roolien systeemi, jossa perheenjäsenet kehittävät ja esittävät tunnistettavia rooleja. Sosiaalista roolia esitetään aina suhteessa muihin ihmisiin (emt., 214). Esimerkiksi vanhempi toimii vanhemman roolissa suhteessa lapseensa, joka vuorostaan vastaanottaa ja

suhteuttaa omaa toimintaansa mieltäen vanhemman roolinsa mukaiseksi toimijaksi.

Perhe on siis sosialisatioprosessin konteksti, jossa opitaan esimerkiksi esittämään ja tunnistamaan tunteita perheelle ja yhteisölle tyypillisellä tavalla (Burgess, Locke & Thomes 1971, 209; Fitness 2013, 377, 380–381). Yksilöiden väliset tunnesiteet saavat perheen muodostumaan ja pysymään koossa. Perheitä on nykyään monenlaisia, mutta tunnesiteen, jonka muodot tosin ajan kuluessa saattavat vaihdella, kuvataan olevan tärkeä perhettä yhdistävä tekijä perheen määritelmänkin kannalta (Hurme 1995, 141–142). Emootiot ovatkin yksi kiinnostava ja kasvava tutkimusaihe perhetutkimuksen saralla (Fitness 2013, 377). Tunteisiin liittyvät perheen tarkastelutavat sopivat hyvin konstruktionistiseen perheen tarkasteluun, sillä niissä otetaan huomioon nimenomaan yksilön toiminta ja sosiaalisesti rakennettu todellisuus. Tässä tutkielmassa tunteiden sosiaalista tuottamista käsitellään osana vuorovaikutusasetelmien ja kehysten muodostumista ja muuttumista.

Tutkielmassani esiintyvät perheet asuvat saman katon alla ja ovat sukulaisia. Tässä tapauksessa en selvitä kuitenkaan osallistujien henkilökohtaisia perhekäsityksiä, sillä tarkastelen perheenjäsenyyttä vuorovaikutuksellisenä ilmiönä. Noudatan edellä esitettyä konstruktionistista perheen määrittelytapaa tuoden perheenjäsenyyden analyysissä esiin tarkastelemalla sen tuottamista vuorovaikutuksessa. Perheen jäsenenä ja tietyssä sosiaalisessa roolissa, kuten veli, oleminen tulee käyttämässäni aineistossa ilmi yksilöiden vuorovaikutuksellisissa siirroissa. Taustaoletuksena on, että sukulaisuutta toteutetaan tietyillä tunnistettavilla tavoilla sosiaalisessa vuorovaikutuksessa. Näin yksilöt tekevät perhettä näkyviksi vuorovaikutuksessa ja siten perheen määritelmä tässä tutkielmassa on vahvasti sosiaalisesti rakennettu ja yksilön näkökulmasta tuotettu.

## ***2.2 Perhevuorovaikutuksen tutkimus***

Perhevuorovaikutuksen tutkimus on suhteellisen uusi tutkimusala, sitä on kehitetty omana erillisenä suuntauksenaan 1980-luvulta alkaen Yhdysvalloissa. Kyseessä on vielä paljolti kehittyvä tutkimuksen ala, jota kuvaa hyvin monitieteisyys. Esimerkiksi psykologiaa, sosiologiaa ja perheterapiaa voidaan hyödyntää perheen kommunikaation tutkimuksessa. Pääpaino on pitkään ollut empiirisessä tutkimuksessa. (Galvin 2015, 1–3.) Erään 261 artikkelia huomioineen tutkimuksen mukaan empiirinen tutkimus kattaa perhetutkimuksen kansainvälisissä julkaisuissa

noin 70 prosenttia (Stamp & Shue 2013, 14). Perhe on kaikille tuttu ja arkinen asia, mutta siitä huolimatta, tai juuri siitä johtuen, perhe tutkimuskohteena saattaa näyttäytyä haasteellisena (Jallinoja, Hurme & Jokinen 2014a, 7). Tässä tutkielmassa perheen vuorovaikutusta lähestytään sosiaalipsykologisesta näkökulmasta empiiristä aineistoa hyödyntäen. Edellisessä alaluvussa esittelin vuorovaikutukseen perustuvan tavan hahmottaa perhettä. Seuraavaksi käsitelen perhetutkimusta perheen vuorovaikutuksen näkökulmasta, jota tässä tutkielmassa noudatan. Kyseessä on konstruktionistinen arjen vuorovaikutuksen huomioiva tutkimussuunta, joka on myös teoreettinen lähestymistapani. Teoreettisen lähestymistavan lähtökohtia ja taustaoletuksia käsitelen tarkemmin luvun 5 yhteydessä, tässä luvussa taas käsitelen sitä, miten sosiaalinen konstruktionismi tarkoittaa perhetutkimuksen piirissä.

Perhetutkimuksessa noudatetaan lähestymistapoja ja suuntauksia samaan tapaan kuin muissakin sosiaalitieteellisissä tutkimusalueissa. Osin kyseessä onkin näkökulmia, joita voidaan hyödyntää monilla muillakin tutkimusalueilla. Eri suuntaukset painottavat eri asioiden tärkeyttä perheen tutkimisessa. Lisäksi on olemassa teorioita, jotka pyrkivät esittämään perheen toimintalogiikkaa ja siihen vaikuttavia tekijöitä mahdollisimman kattavasti. Myös metodologiset näkemykset voivat vaikuttaa perhetutkimuksen suuntauksiin. Konstruktionistinen lähestymistapa on yksi suuntauksiin vaikuttavista metodologisista lähtökohdista. (Jallinoja, Hurme & Jokinen 2014a, 8.) Sosiaalisen konstruktionismin periaatteiden mukaan kieleen ja kulttuurisiin merkityksiin on tärkeää kiinnittää huomiota perhettä tutkittaessa. Perhettä luodaan siten sosiaalisessa toiminnassa esimerkiksi nimeämisen ja merkityksellistämisen kautta. Sosiaalisen konstruktionismin mukaiseen perhekäsitykseen mahdollisuus nähdä perhe sellaisena kuin yksilö sen kokee kaikkine erilaisine merkityksineen. Lisäksi todellisuus voisi olla myös toisenlainen, jos sosiaalinen toiminta toteutettaisiin toisella tapaa. Näin ollen myös tutkijat ovat osaltaan luomassa sosiaalisesti rakennettua käsitystä siitä, millaisia perheitä voi olla. (Forsberg 2014, 124–127, 135.) Noudatan näitä periaatteita tutkielmassani siten, että kaikki havainnot perheestä eli tässä tapauksessa sisarus- ja äiti-lapsisuhteesta sekä perheen toiminnasta tehdään perustuen tarkasti empiiriseen perheenjäsenten väliseen vuorovaikutusaineistoon. Näkökulman mukaisesti aineistossa esiintyvät henkilöt tuottavat siis sisaruuttaan, veljeyttään, äitiyyttään ja lapsuuttaan sosiaalisella toiminnallaan kulloisellakin hetkellä.

Rönkä ja Korvela (2014, 197) ovat esittäneet arkinäkökulmaisen perhetutkimuksen vaihtoehtoisiksi tavoiksi yhden perheenjäsenen näkökulman, vuorovaikutussuhteen näkökulman ja koko perheen

näkökulman. Oma tarkastelukulmani asettuu siis vuorovaikutussuhteen näkökulmaan. Rönkä ja Korvela (emt., 197) lisäävät, että tutkimuksessa voidaan ottaa perheen oma tai perheen ulkopuolinen näkökulma. Perheenjäsenten äänen kuuleminen ja heidän kokemustensa erittely poikkeaa esimerkiksi ulkopuolisen tekemästä havainnoinnista. Tässä tutkielmassa käyttämäni aineisto on kerätty ulkopuolisen havainnoijan näkökulmasta. Rönkä ja Korvela (2014, 197) tarkastelivat arkea käsittelevää perhetutkimusta ja jakoivat lukemansa artikkelit kolmeen luokkaan, jotka kuvastavat perheiden arkea tarkastelevien tutkimusten painopisteitä. Nämä painopisteet olivat perheen toiminnot, ajallisuus ja tunteet. Perheiden toimintoihin keskittyminen oli heidän katsauksessaan yleisin tapa tutkia perheiden arkea. Myös oma tutkielmani asettuu tähän luokkaan. Perheen toimintoihin keskittyminen sopii hyvin vuorovaikutuksen dynamiikan tarkasteluun.

Perhevuorovaikutus on erityinen tutkimuskohde kommunikaatiotutkimuksen saralla, sillä pitkä yhteinen historia, muistot ja kokemukset värittävät perheenjäsenten välistä vuorovaikutusta (esim. Sillars & Canary 2013, 352; Bochener 2015, 420). Perheen vuorovaikutustakin on mahdollista tarkastella eri tasoilla. Sitä voidaan lähestyä yksilön näkökulmasta, esimerkiksi narratiivisessa tutkimuksessa voidaan olla kiinnostuneita yksilön kertomuksista koskien hänen perhevuorovaikutustaan. Yksi vaihtoehto perheen vuorovaikutuksen tarkastelussa on dyadin taso, jolla tarkoitetaan kahden ihmisen välistä vuorovaikutusta. Perheissä dyadeja ovat esimerkiksi vanhempi-lapsisuhde, puolisojen tai sisarusten välinen suhde. (Metts & Asbury 2015, 45–51.) Perheen vuorovaikutuksen kokonaisuutta, perheenjäseniä yksilöinä ja eri perheenjäsenistä koostuvia kokonaisuuksia on tarkasteltu diskurssianalyttisesti aiemmin esimerkiksi ääninauhotteita hyödyntäen (Kendall 2007, 19). Oma tarkastelukulmani asettuu dyadin sekä useammin osallistujan tasolle.

Perhe on kokonaisuutena dynaaminen systeemi, jossa eri osapuolet ja niiden muodostamat yksiköt vaikuttavat koko perheen toimintaan ja vuorovaikutukseen (esim. Socha & Stoyneva 2015, 389). Perheen kokonaisuuden huomioi esimerkiksi kommunikaatiomalleja tutkiva perheen vuorovaikutuksen tutkimus (esim. Keating, Russell, Cornacchione & Smith 2013). Perheitä voidaan tarkastella siis myös systeemin tasolla perehtyen esimerkiksi perheen vuorovaikutuksen normeihin (Metts & Asbury 2015, 43). Perhe nähdään tällöin kokonaisuutena, joka koostuu yksilöistä ja heidän välisistään suhteista. Kokonaisuus on kompleksinen, sillä perheen sisällä on useita eri dyadeja moninaisine historioineen. Perhetutkimuksessa on kuitenkin aina valittava konteksti, jonka tasolta valittua aihepiiriä lähestytään. Aviopari, perheyksikkö kokonaisuutena ja vanhempi-lapsisuhde ovat olleet erään meta-analyysin mukaan suosituimpia konteksteja kansainvälisissä julkaisuissa 1990-

luvulla 2000-luvun alkupuoliskolla. Sisarusten välisen vuorovaikutuksen tutkimus on jäänyt tähän mennessä perheen kommunikaation tutkimuksessa vähemmistöön. (Stamp & Shue 2013, 22.) Tässä tutkimuksessa juuri sisarusten välinen suhde on keskiössä, mutta myös perheen kokonaisuus tulee esille aineisto-otteissa, joissa läsnä on useampia perheenjäseniä.

Aiheita, joista ollaan kiinnostuneita perhevuorovaikutuksen saralla on monia. Viime vuosikymmeninä suosituimpia aiheita ovat olleet muun muassa perheenjäsenten tyytyväisyyden kokemusten tutkiminen, erilaisten viestiprosessien, kuten jokapäiväisen puheen, tutkiminen perheiden sisällä ja perheissä esiintyvien konfliktien tutkiminen. (Stamp & Shue 2013, 21–22.) Tutkielmani asettuu jokapäiväisen puheen ja toiminnan tutkimuksen tasolle siten, että tarkastelen vuorovaikutusta, joka tapahtuu perheessä tavallisena arki-iltana.

### ***2.3 Perhevuorovaikutuksen tutkimus arjen tutkimisena***

Koti on tila, jossa perhesuhteita toteutetaan jokapäiväisessä arjessa. Materiaalisen tilan lisäksi koti on myös sosiaaliin suhteisiin läheisesti liittyvä käsite varsinkin usean ihmisen muodostamassa kodissa, jossa koti rakentuu yhteen kokoontumisen ja toiminnan avulla. (Korvela 2003, 16.) Perheen vuorovaikutuksen tutkimuksessa tutkija pääsee luvan saatuaan tarkastelemaan tavallisesti yksityisenä pidettyä aluetta niin läheisiä suhteita kuin kotia tilana tutkiessaan (Mälkiä 2015, 56). Kodissa tapahtuva vuorovaikutus on lasten, jotka ovat tässä tutkielmassa keskiössä, kannalta erittäin merkittävää kehityksen ja esimerkiksi identiteetin ja yhteenkuuluvuuden tunteen rakentumisen kannalta (esim. Emond 2014, 200). Arki, koti ja perheen vuorovaikutuksen tutkimus ovat siis kiinteästi toisiinsa liittyviä käsitteitä, jotka ovat keskeisiä tässä tutkielmassa.

Arki onkin yksi näkökulmista, joita perhetutkimuksen piirissä voidaan hyödyntää. Arkinen vuorovaikutus on tärkeä tutkimuskohde, sillä se on asia, joka koskettaa kaikkia ihmisiä. Arki on kaikille tuttua, mutta se merkitsee erilaisia asioita eri ihmisille. Eeva Jokinen on kuvannut arkea olevan kaikkialla, kaikki tunnistavat sen, mutta määritelmällisesti sitä on vaikea tavoittaa. Arkea on kuvattu huomaamattomaksi silloin kun se sujuu hyvin, mutta ongelmalliseksi arki muuttuu, kun kaikki ei sujukaan omalla painollaan. (Jokinen 2005, 7–11.) Kaikki rakentavat arkeaan ja rutiineitaan omilla tavoillaan. Toki yhteneväisyyksiäkin on varmasti havaittavissa: esimerkiksi työssäkäynti tai opiskelu ovat monille arkea rytmittäviä ja ohjaavia asioita. Pirjo Korvela on määritellyt väitöskirjassaan arjen rakentuvan toistuvuuden varaan. Tiedetyt asiat toistuvat arjessa

päivittäin ja muodostavat näin jatkuvuutta. (Korvela 2003, 144–145.) Tutkielmassani arki on yhtenä kontekstina, sillä aineisto on kuvattu arki-iltana. Arki-iltana kuvattu materiaali antaa olettaa, että tapahtumat olisivat arkisia ja normaaleja, tästä ei kuitenkaan yhden kuvausillan avulla voida päästä varmuuteen. Arki tarkoittaa tässä tutkielmassa päivittäistä elämää, jota kodeissa vietetään. En siis niinkään käsittele arkea juhlan tai pyhän vastakohtana verraten arkea niihin, vaan pyrin tuomaan esiin arkisen toiminnan monimuotoisuuden.

Tässä tutkielmassa keskitytään lapsiperheiden arkeen, jossa erilaisia vuorovaikutustilanteita on runsaasti. Perhekontekstissa vuorovaikutukseen vaikuttavat perheenjäsenten yhteiset tavat, odotukset ja käytännöt. Jokapäiväinen vuorovaikutus saattaa arkipäiväisyydessään jäädä joskus vaille tarkempaa huomiota, mutta juuri tuttuus tekee perheen arjen vuorovaikutuksen kiinnostavaksi, sillä tutussa ympäristössä ihmiset ilmaisevat esimerkiksi tunteitaan vapautuneesti. (Wiggins 2013, 492.) Koska lapsiperheissä jäseniä on useampia, ei erimielisyyksiltäkään voida arjessa välttyä. Röngän ja Korvelan (2014) mukaan perheen arkielämä voidaan määritellä prosessiksi, jota kukin perheenjäsen muokkaa materiaalisten ja mentaalisten välineiden sekä sosiaalisen vuorovaikutuksen avulla. Arki on täten heidän mukaansa ajallista ja paikallista. Korvela (2003, 143) havaitsi väitöstutkimuksessaan, että lapsiperheiden arkea kuvaa samanaikaisten ja peräkkäisten tilanteiden hallitsemisyrietykset ja ongelmanratkaisutilanteet. Perheenjäsenten tekojen yhteensovittamisesta syntyy Korvelan tutkimuksen mukaan jännitteitä. Näitä jännitteisiä tilanteita pyritään Korvelan mukaan lapsiperheissä hallitsemaan esimerkiksi neuvotteluilla. Neuvotteluissa hyödynnetään puhetta, tekoja, tunteita ja fyysistä ympäristöä. (emt., 150.) Myös Jokinen (2005, 11) kuvaa arjen sisältävän erilaisia neuvotteluja. Jatkuvuus ja toistuvuus voivat siis olla monien neuvottelujen, päätösten ja yhteensovittamisten tulosta eivätkä itsestään tapahtuvia arkeen automaattisesti sisältyviä seikkoja. Korvelan (2003, 16) näkemyksen mukaan arki muodostetaan tekemällä, se muodostuu ihmisten teoista ja valinnoista. Tätä näkemystä noudatan tarkastellessani perheiden arkea vuorovaikutuksen ja toimintojen tasolla.

Nyt olen esittelyt tutkimusasetelmaani soveltuvan näkökulman tarkastella perheen arkista vuorovaikutusta. Seuraavaksi käsittelen lapsuutta yhtenä perheen vuorovaikutuksen osana, kuten se tässä tutkielmassa näyttäytyy. Liitän samalla lapsia koskevan tutkimusaiheeni osaksi lapsitutkimuksen suuntausta. Tutkielmani asettuu kuitenkin fokuksensa puolesta enemmän perheen vuorovaikutuksen alueelle, sillä tarkastelen vuorovaikutuksen dynamiikkaa sosiaalipsykologisesti. Koen kuitenkin tärkeäksi tuoda esiin myös lapsitutkimuksen näkökulman, jonka tutkimusperinteeseen lasten välisen autenttisen vuorovaikutuksen tutkiminen hyvin asettuu.

### 3 Lasten vuorovaikutuksen tutkiminen

Lapset ovat tämän tutkielman keskeinen tutkimuskohde. Perhetutkimuksen kentällä ja käyttämäni aineiston perhe- sekä vuorovaikutuskontekstin puitteissa tämä tarkoittaa sisarusten välisen dynamiikan tutkimista. Tässä luvussa perehdyn kirjallisuuden avulla lapsuuden määritelmään, lapsitutkimukseen ja sisarussuhteeseen vuorovaikutuksellisesta näkökulmasta katsottuna. Tuon aiemman tutkimuksen ja lähestymistapojen esittelyn avulla esiin sitä taustatietoa ja tutkimusperinnettä, johon tämä tutkielma nojautuu.

#### 3.1 Tämän tutkielman lapset

Aineiston rajaamisen myötä tässä tutkielmassa käytetyissä aineisto-otteissa esiintyy 3–8-vuotiaita lapsia. Heistä 3–6-vuotiaat voidaan luokitella varhaislapsuuden kehitysvaiheessa oleviksi ja sitä vanhemmat kouluikäisiksi tai keskilapsuutta eläviksi (Ahonen & Pulkkinen 2014, 77). Myös leikki-ikä kuvaa näiden 3–6-vuotiaiden ikäkautta (Ivanoff, Risku, Kitinoja, Vuori & Palo 2006, 60).

Englanninkielisessä lapsia koskevassa tutkimuksessa käytetään termiä *middle childhood* kuvaamaan ikävaihetta joka ulottuu noin viiden vuoden iästä kahteentoista ikävuoteen asti. Kyseessä on tuolloin kouluikäiset lapset perustuen formaalin opetuksen tavalliseen alkamisikänsä länsimaissa. (Stafford 2013, 256; Kellet & Ding 2004, 161.) Tavallisinta OECD-maissa on, että oppivelvollisuus alkaa lapsen ollessa 5–6-vuotias, jota ennen on usein järjestetty vielä esiopetusta 3–5-vuotiaille. Suomessa oppivelvollisuus alkaa tavallisimmin sinä vuonna kun lapsi täyttää seitsemän vuotta. (Paronen 1995, 42–44.) Ikävaihe 0–6-vuotta lasketaan Suomessa varhaislapsuudeksi, ainakin päiväkotien varhaiskasvatussuunnitelmien mukaan, jotka koskevat päiväkodeissa olevia 0–3- ja 3–5-vuotiaita ja kuusivuotiaita. Tätä vanhemmat lapset ovat kouluikäisiä. (Onnismaa 2010, 37.) Yhteiskuntamme instituutiot ja niiden jäsenenä oleminen vaikuttavat siis määritelmiin. Tutkielmassani esiintyvistä lapsista osaa elää varhaislapsuutta ja osa heistä on jo kouluikäisiä. Virallisella määritelmä ei sinänsä ole merkitystä aineistoni analyysin kannalta, sillä käsittelen yksilöitä nimenomaan vuorovaikutuksen ja yhdessä rakennetun sosiaalisen todellisuuden kannalta. Kuitenkin tutkimuksellisesti on olennaista tietää, mikä on kohderyhmä, jotta tietoa voitaisiin kumuloida mahdollisimman kattavasti. Toisaalta on myös tärkeää kiinnittää huomiota tutkittavien ikin, sillä pienten lasten sosiaaliset maailmat ovat omalla tavallaan erityinen tutkimuskohde

verrattuna esimerkiksi aikuisten väliseen vuorovaikutukseen.

Keskilapsuutta elävien lasten tutkiminen on jäänyt usein varhaislapsuuden korostamisen vuoksi lapsitutkimuksessa vähemmälle huomiolle. Varhaislapsuudella on suuri merkitys lapsen kehityksessä, mutta kouluiänkään tärkeyttä ei tule väheksyä. Kouluikäinen lapsi muun muassa omaksuu roolimalleja ja oppii sosiaalisia taitoja, jotka ovat keskeisessä osassa ihmisen elämässä ja kyvyssä tulla toimeen maailmassa. (Stafford 2013, 256.) 3–8-vuotiaiden lasten vuorovaikutuksen tutkiminen vastaa siis lapsitutkimuksen alalla tarpeeseen tutkia myös muun ikäisten kuin varhaislapsuutta elävien maailmaa ja heidän perhevuurovaikutustaan. Myös eri-ikäisten lasten keskinäisen vuorovaikutuksen tutkiminen on mielenkiintoista esimerkiksi tiedollisen epäsymmetrian vaikutusten tai vaikuttamattomuuden kannalta. Tiedettäessä lasten iät ja määritelmät, voidaan tutkimuksessa haluttaessa suhteuttaa lapsen toimintaa myös oletettuun kehitysvaiheeseen.

Yhteistä leikki-ikää tai varhaislapsuutta ja keskilapsuutta eläville lapsille on heidän sosialisatiotaan koskeva kehitysvaihe. Tavoitteena tuossa ikävaiheessa on saavuttaa mielekäs ja toimiva sosialisatio yhteisöön, jotta elämä tulevaisuudessa olisi yhteisön normien mukaista. (esim. Stafford 2013, 256.) Sosialisatiolla tarkoitetaan siis prosessia, jonka tuloksena lapsesta tulee yhteiskuntansa jäsen, joka osaa toimia yhteisön hyväksymillä tavoilla. Tämä prosessi edistyy sosiaalisten kontaktien kautta. (Damon 1988, 3). Länsimaissa hyvän sosialisatian mittarina toimii usein menestyminen ihmissuhteissa, koulu- ja työelämässä. Sosiaalista kompetenssia, kuten tunnetaitoja, tarvitaan, jotta ihminen voisi saavuttaa tätä yleisesti arvostettua menestystä. (Stafford 2013, 257.) Menestys elämän kaikilla osa-alueilla ei kuitenkaan ole ainut sosialisatian onnistumisen mittari. Tarkastellessani vuorovaikutuksen dynamiikkaa aineisto-otteissa, tulee esiin nostaa myös sosialisatioprosessi ja sen vaikutukset osallistujien toimintaan. Haluaisin tuoda esiin silti myös mielekkään lapsuuden ja onnellisuuden näkökulmat. Lapsuus ei ole vain tulevaisuuteen tähtäämistä vaan myös nykyhetki on tärkeä. On merkityksellistä, millaista lapsuutta lapsi saa elää arjessaan. (esim. Poikkeus 1995, 122.)

### ***3.2 Lapset tutkimuskohteena***

Lapsuuden tutkimus on elänyt uutta kukoistuksensa aikaa maailmalla 1990-luvun alusta alkaen. Tämän kukoistuksen kasvuun on vaikuttanut vahvasti huomio siitä, että lapsi alettiin nähdä



aktiivisena toimijana, joka rakentaa omaa lapsuuttaan. Uuden lapsitutkimuksen kasvuun liittyykin vahvasti sosiaalisen konstruktionismin ajatus lapsuudesta sosiaalisesti tuotettuna käsitteenä. (McKechnie & Hobbs 2004, 270, 281–282.) Myös Suomessa tehtiin 1990-luvulla runsaasti erityisesti huoleen perustuvaa lapsitutkimusta (Järventie 2001, 9). Juuri yhteiskunnalliset muutokset ovat vaikuttaneet lapsitutkimuksen aaltoihiin. Tavoitteena on ollut tuottaa kasvattajille tietoa siitä, miten lapset kehittyvät ja miten heitä tulisi tukea kasvussaan. (Kellet, Robinson & Burr 2004, 27–30.) Nykyään lapset ovat merkittävä tutkimuskohde ja tutkimus on laajaa. Seuraavaksi esittelen tutkielmani kannalta merkittävää lapsitutkimusta ja näkökulmia lasten tutkimiseen.

Lapsuus mielletään elämänvaiheeksi, joka on aikuisuudesta erillinen. Kyseessä on sosiaalinen konstruktio, sillä luomme lapsuudesta tietynlaista esimerkiksi siihen kohdistuvan tieteen ja tutkimuksen keinoin. (Kellet, Robinson & Burr 2004.) Lapsuustutkimus onkin nykyään monitieteellistä (Onnismaa 2010, 39) ja näkökulma tietenkin suuntaa sitä, millaisena lapset ja lapsuus nähdään. Keskeisiä lasten tutkimisen taustaoletuksia ja lapsuus-käsitteen määrittäjää tutkimuksessani edustaa niin kutsuttu uusi lapsitutkimus. Nykyaikainen lapsitutkimus korostaa lapsen olevan aktiivinen toimija oman todellisuutensa rakentajana. Lapsilla on oikeus tulla kuulluiksi ja heidän mielipiteitään ja kokemuksiaan pidetään tärkeinä tutkimuskohteina. (esim. Bardy 1998, 71–72; Alanen 2009; Karlsson 2012.) Vaikka lapsuudentutkimus on oma tutkimusorientaationsa, tässä tutkielmassa lasten tutkiminen asettuu perheen vuorovaikutuksen yhdeksi osa-alueeksi, sillä tutkielmalla pyrin tuottamaan tietoa ensisijaisesti perhekontekstissa tapahtuvasta vuorovaikutuksesta enkä niinkään lapsuudesta yleisesti. Oleellista on kuitenkin tuoda esiin lapsuuden tutkimisen näkökulma, jota tutkielmassani noudatan.

Lapsitutkimusta on mahdollista toteuttaa erilaisista näkökulmista, jotka vaikuttavat lapsuuden käsitteellistämiseen. Järventien (2001, 12) mukaan näitä näkökulmia ovat lapsuuden näkeminen yhteiskunnallisena rakenteena, lasten tarkastelu sosiaalisena ryhmänä ja ryhmissä sekä lasten tarkastelu yksilöinä. Tässä tutkielmassa tarkastelen lapsia vuorovaikutuksellisesta näkökulmasta, eli näkökulmani on lasten toiminnan tarkastelu sosiaalisissa ryhmissä. Lapsuuden käsitteen konstruomisessa on pitkälti kyse näkökulmasta. Konstruktionistisen suuntauksen ja nykyaikaisen lapsitutkimuksen näkökulman mukaan maailmassa ei ole vain yhdenlaista lapsuutta tai tapaa hahmottaa lapsuuden käsitettä (Alanen 2009, 22; Kellet, Robinson & Burr 2004, 32). Aikuisen silmin katsottuna harjoittelu ja kehitys näyttäytyy tärkeänä, kun lapsuuden merkitys ymmärretään aikuiseksi kasvamisena. Aikuinen nähdään valmiina ja osaavana, lapsi siihen verrattuna vaillinaisena ja harjoittelevana. Näin konstruoidaan lapsuudesta kuvaa epätäydellisenä,

kehittymättömänä elämänvaiheena. Tällöin lapsen toimijuus varsinkin itseään koskevissa asioissa jää vähäiseksi, sillä oletetaan ettei lapsilla ole vaadittavia tietoja ja taitoja, joita vaikuttamiseen ja toimijuuteen tarvitaan. Tällainen ajatusmalli heijastuu myös esimerkiksi pedagogiikkaan, jonka piirissä on alkujaan ajateltu, että aikuinen on tietojen ja taitojen tarjoaja, jolta lapsi omaksuu asioita. (Riihelä 2000, 118.) Kun taas lapsiin suhtaudutaan omassa kontekstissaan kompetentteina, on mahdollista nähdä lasten maailmat kiinnostavina tutkimuskohteina. Lapsitutkimuksen näkökulmasta on tärkeää tuntea lasten arjen käytäntöjä ja asioita, joita he itse kokevat tärkeiksi. Tämä periaate toteutuu perhevuorovaikutuksenkin tutkimuksessa, jossa tutkimuskohteiksi nostetaan lasten toiminta.

Yleinen argumentti lasten tutkimisen tärkeyden perusteeksi, varsinkin ennen nykyisenkaltaista uutta lapsitutkimusta (Alanen 2009), on että lapsista tulee tulevaisuuden nuoria ja aikuisia ja sen vuoksi tulee kiinnittää huomioita siihen, millainen tämä kehitysprosessi lähtökohtineen on. Lapsuuden instituutiot kuten perhe, päivähoito ja koulu suuntaavat toimintaansa eli suojausta, hoivaa, kasvatusta ja ohjausta lapsen tulevaa aikuisuutta silmällä pitäen. Toki on totta, että pieni lapsi on monessa suhteessa täysin riippuvainen hoitajistaan. Niin tunteiden säätely kuin fyysisten tarpeiden tyydyttäminen on hoitajien vastuulla lapsen ollessa itse vielä kykenemätön toimimaan hoitajista riippumattomana. Varhaislapsuuden on todettu moneen otteeseen olevan merkityksellinen elämänvaihe, varsinkin olosuhteiden luomana lähtökohtana elämään. (esim. Ruoppila 1995, 30.) Lapsuutta onkin perinteisesti käsitelty erilaisten taitojen harjoittelun aikana: opetellaan taitoja, joita tulevaisuudessa tullaan tarvitsemaan (esim. Riihelä 2000, 118; Poikkeus 1995, 123–124). Tämä näkökulma onkin luonteva: lasten kehitys ja oppiminen ovat merkittäviä ja näkyviä asioita. Erilaisten kognitiivisten ja sosiaalisten taitojen harjoittelu on tärkeää, sillä ilman niitä elämä yhteiskunnassamme olisi haastavaa. Lisäksi suhteellisen selkeästi havaittavissa ja mitattavissa olevat asiat ovat luontevia tutkimuskohteita. Tässä tutkielmassa näkökulmani on kuitenkin erilainen: en tarkastele lasten toimintaa ensisijaisesti harjoittelemisen näkökulmasta vaan pyrin tuomaan esiin lasten välisen vuorovaikutuksen moninaisuuden ja kirjon.

Vaikka harjoittelu on tärkeää, ei se ole ainut lähtökohta lapsuuden tutkimiselle, sillä lapsuus koostuu paljon muustakin. Tämän osoittaa esimerkiksi Strandell (1995) tutkimuksessaan päiväkodin arjesta, jossa selviää, että lasten päivät koostuvat monenlaisista kohtaamisista ja suhteista. Lasten arkivuorovaikutuksessa sääntöjen läsnäolo on merkittävässä asemassa. Lapset ylläpitävät ja säätelevät omia sosiaalisia järjestyksiään vertaissuhteissa. Tämä tapahtuu sanallisten neuvotteluiden kautta vetoamalla esimerkiksi opettajan kertomiin sääntöihin. Lapset luovat myös itse sääntöjä

vertaissuhteisiin aikuisten säännöistä huolimatta ja niiden lisäksi. Lasten vuorovaikutuksen yksityiskohtien tutkiminen paljastaa pieniä osia lasten maailmoista, joita he yhdessä rakentavat ja neuvottelevat. (Cobb-Moore, Danby & Farrell 2006, 1477–1479; 1489–1490.) Harjoittelua ja kehitystä korostavan näkökulman lisäksi lapsuus voidaan hahmottaa myös ilmiönä, jota lapset itse rakentavat sosiaalisesti (esim. McKechnie & Hobbs 2004, 281). Omassa tutkimusasetelmassani lapsi on sekä sosialisatioprosessin kohde toimiessaan medialaitteiden äärellä yhdessä osaavampien kanssa että itse aktiivinen toimija rakentaessaan sosiaalista todellisuuttaan yhdessä muiden osallistujien kanssa. Näin tarkastelukulmassani yhdistyy sekä uusi lapsitutkimus että perinteisempi näkökulma lapsesta harjoittelijana.

Lasten arjen tutkiminen on noussut laboratoriokokeiden sijaan keskeiseksi lasten tutkimisessa (Karimäki 2008, 1–2). Lasten arkista vuorovaikutusta on tutkittu suomalaisissa päiväkodeissa, kouluissa ja kodeissa (esim. Strandell 1995; Ikonen 2006; Valkonen 2012). Lasten ja aikuisten välinen vuorovaikutus on lasten arjen osa, johon tutkijat ovat kiinnittäneet huomiota (esim. Lundán & Suoninen 2006; Holkeri-Rinkinen 2009). Myös lasten välistä arjen kommunikaatiota on tutkittu erityisesti varhaiskasvatuksen alalla (esim. Kronqvist 2004). Niin ikään vertaissuhteisiin on kiinnittänyt huomiota esimerkiksi Laine (2002). Näkökulmina lasten väliseen vuorovaikutukseen ovat olleet sekä negatiiviset ilmiöt kuten kiusaaminen (Salmivalli 1998) ja syrjäytyminen (Laine & Neitola 2002) sekä sen selvittäminen, millaista lasten arki yleensäkin on (esim. Strandell 1995). Tutkielmani näkökulma lasten välisen vuorovaikutukseen tutkimiseen kotikontekstissa on alue, johon ei lapsia koskevassa tutkimuksessa ole juuri vielä paneuduttu.

On lasten oikeus, että he saavat olla mukana tuottamassa heitä koskevaa tietoa. Lasten omien kokemusten ja toiminnan tuomaa tietoa tarvitaan, kun halutaan selvittää millaisena heidän arkensa ja lapsuutensa rakentuu. Näin menetellen pyritään antamaan mahdollisimman totuudenmukainen kuva siitä, millaista nykylasten arki on. Tämä tieto suunnataan aikuisille, jotka tekevät päätöksiä lapsia koskien ja vaikuttavat heidän arkipäiviensä kulkuun (Riihelä 2000; Karimäki 2008). Lasten ääntä voidaan tavoitella esimerkiksi videoimalla arkista vuorovaikutusta, haastatteleamalla lapsia ja tekemällä etnografista havainnointia (Riihelä 2000). Lasten osallisuus keskusteluihin, jotka heitä koskevat, on lasten äänen kuulemisen ohella toinen nykyisen lapsitutkimuksen usein korostama seikka. (Karimäki 2008, 1–2.)

Aikuiset tutkivat lapsuutta kuitenkin aina ulkopuolisena ja omasta näkökulmastaan käsin (Karimäki 2008, 1–2). Aikuisten tekemät havainnoinnit ja tulkinnat keskittyvät erilaisiin asioihin kuin lasten

(Riihelä 2000). Lapsen oman näkökulman tavoittaminen saattaa olla hankalaa, sillä lapsen puheessa kuuluu usein esimerkiksi vanhempien ääni. Äänen tavoittamisen sijasta voitaisiinkin puhua äänten kartoittamista. (Suoninen ja Partanen 2010.) Aikuisten ja lasten erilaiset näkökulmat ja niiden erot tulee ottaa huomioon lapsuuden ilmiöitä tutkittaessa. Keskustelua on käyty siitä, miten aikuinen pystyy tulkitsemaan lapsen maailmaa. Mitä enemmän lapsille annetaan mahdollisuuksia olla äänessä, sitä vähemmän tutkijan tarvitsee toimia tulkkina lasten ja aikuisten maailmojen välillä (Kellet & Ding 2004, 172). Kuitenkin tutkimuksessa tehtävät valinnat määrittävät sitä, millainen kuva lasten maailmoista rakentuu.

Tässä tutkielmassa lasten äänet kuuluvat aineisto-otteissa ja niitä tarkastellaan tapoina rakentaa sosiaalista todellisuutta. Oman tutkielmani aihe, sisarusten vuorovaikutus kotonaan medialaitteiden äärellä, sopii hyvin tähän lapsitutkimuksen suuntaukseen, joka korostaa lasten oman todellisuuden kuvaamisen tärkeyttä heidän omasta näkökulmastaan. Näen lapsen kykenevänä luomaan omaa sosiaalista todellisuutta omilla merkityksellisillä tavoillaan. Siten tutkielmani näkökulma on yhdenmukainen lapsitutkimuksen suuntauksen kanssa, tavoittelematta kuitenkaan lasten autenttista ääntä tai kokemusta. Olen kiinnostunut lasten arjesta tässä ja nyt, sellaisena kuin he itse sen rakentavat. Näin annan lapsille mahdollisuuden vaikuttaa siihen, millaista tietoa heistä tuotetaan. Toisaalta aineisto-otteet on valittu suuresta kokonaisuudesta, eivätkä lapset ole päässeet vaikuttamaan siihen, mitkä otteet valitaan ja miten niitä käsitellään. Lisäksi muutkin analyysiprosessissa tehtävät tulkinnalliset valinnat vaikuttavat tutkielman lopputuloksiin ja siten siihen, millaista kuvaa lapsuudesta rakennetaan.

### ***3.3 Sisaruus vuorovaikutussuhteena***

Sisarussuhde on yksi ihmisen elämän pitkäkestoisimmista ihmissuhteista, sillä sisarukset elävät tavallisesti pidempään kuin vanhempansa (Stafford 2013, 262). Sisarussuhteen on mahdollista olla laadultaan millainen hyvänsä, vaihtelua on niin lämpimän kuin aggressiivisen välillä kattaen koko ihmiselämän tunteiden kirjon (Dunn & Kendrick 1982; Stafford 2013, 262). Sisarusten väliseen suhteeseen kuuluu usein suojelua, tuen ja seuran tarjoamista. Suhde voidaan kokea myös velvoittavana vahvan yhteenkuuluvuuden myötä. (Gillies & Lucey 2006, 484.) Kouluikäiset lapset viettävät sisarustensa kanssa enemmän aikaa kuin vanhempiensa seurassa, joten suhde sisarukseen on ajankäytön kannaltakin merkittävä. Usein sisarussuhteista muodostuuakin läheisempiä kuin suhteista muihin vertaisiin. (Stafford 2013, 262.) Sisarussuhde on usein läheinen sosiaalistava

vuorovaikutussuhde lapsen elämässä, vaikutukset voivat olla voimakkaita ja pitkäkestoisia esimerkiksi uskomusten ja attribuutioiden tasolla (Bullock, Bank & Burraston 2002, 308, 315). Sisarusuhteet ovat usein olemassa jo ennen muita läheisiä vertaissuhteita tai romanttisia suhteita. Siskot ja veljet voivat tuoda toistensa elämään paljon positiivista esimerkiksi paikkaamalla puutteellista vanhemmuutta tai tarjoamalla mahdollisuuksia läheiseen jakamiseen. (Stafford 2013, 262.) Sisarukset viihdyttävät toisiaan, välittävät ja lohduttavat (Dunn & Kendrick 1982, 84). Toisilleen sosiaalisten resurssien tarjoamisen suhteen sisarukset ovat tärkeitä, esimerkiksi aikuiseksi kasvamisen haasteissa vanhempi sisarus voi tarjota apua. Ikä ja syntymäjärjestys määrittelevätkin suhdetta sisarukseen esimerkiksi siten, että vanhempi sisarus ottaa usein huolehtivan roolin suhteessa nuorempaan sisarukseen. (Gillies & Lucey 2006.) Toisaalta myös jokainen sisarusuhde on omanlaisensa, eikä niitä voida kuvata kattavasti yleistäen. Pikemminkin määrittelyissä on kyse siitä, millaisia mahdollisia tapoja on toteuttaa sisarusuhdetta.

Positiivisten ja suojaavien vaikutusten lisäksi myös negatiiviset tunteet ja seuraukset sisarusuhteen yhteydessä ovat mahdollisia ja tietyissä muodoissa hyvin tavallisiakin. Esimerkiksi riskikäyttäytymisen, kuten päihteidenkäytön, suhteen sisarusuhde voi olla haitallinen, sillä suhde on jatkuva ja aikaa saatetaan viettää paljon yhdessä, jolloin ajanviettotavat ja -seura voivat olla sisaruksilla yhtenevät (Stormshak, Comeau & Shepard 2004, 645). Konfliktien katsotaan kuitenkin aina jossain määrin kuuluvan sisarusuhteeseen lapsuudessa (emt., 646; Dunn & Kendrick 1982, 84). Tällaiset arjen pienet riitelyt ja erimielisyydet lienevät tuttuja kaikille sisaruksille ja sisarusten vanhemmille. Esimerkiksi pyrkimys tasapuolisuuteen ja tasavertaiseen kohteluun saattaa aiheuttaa kiistelyäkin sisarusten välille (vrt. Haverinen & Martiainen 2004, 43). Pitkittyneenä sisarusten väliset konfliktit kuitenkin voivat olla haitaksi hyvinvoinnille (Stocker, Burwell & Briggs 2002, 50). Sisarusten vaikutuksia ihmisen kehityksen kannalta tutkittaessa on keskitytty pitkään lähinnä riskikäyttäytymiseen, vaikka suojaaviakin piirteitä sisarusuhteessa voi olla (Gillies & Lucey 2006, 479).

Kateus on negatiiviseksi luokiteltava tunne, joka yleensä sisarusuhteen yhteydessä mainitaan. Kyseessä saattaa olla vanhempien huomion tavoitteluun liittyvää kateutta, jos lapsi kokee toisen sisaruksen saavan enemmän huomiota kuin hän itse saa (Fitness 2013, 383). Sisarusten välistä kateutta vanhemman huomioon liittyen voi esiintyä erityisesti silloin kun pienempi sisarus tulee perheeseen vieden etenkin äidin huomiota runsaasti. Kateuden korostaminen sisarusuhteista puhuttaessa juontaakin juurensa äidin ja lapsen välisen suhteen korostamiseen muun muassa lasten kehityksen tutkimuksessa. (Dunn & Kendrick 1982, 1, 86–87.) Sisaruksen syntyminen muuttaa

aina jollain tapaa vanhemman ja lapsen välistä suhdetta, kun lapsen sosiaalinen ympäristö muuttuu uuden perheenjäsenen myötä erilaiseksi. Tavat reagoida tähän muutokseen ovat kuitenkin yksilöllisiä riippuen esimerkiksi iästä, sukupuolesta ja äidin tavasta puhua uudesta lapsesta. (Dunn & Kendrick 1982, 1, 5, 164.) Uuden sisaruksen saaminen saattaa vaikuttaa lapseen sekä positiivisella tavalla lisäten itsenäisyyttä että negatiivisella tavalla lisäämällä erilaisten käyttäytymisongelmien muodossa (emt., 25). Positiivisen käyttäytymisen kuten ystävällisyyden osoittamisen havaittiin Dunnin ja Kendrickin tekemässä tutkimuksessa olevan tavallisempia pikkusisaruksia kohtaan kuin aggressiivisen käyttäytymisen (emt., 32). Sisarussuhteisiin liittyviä konflikteja on tutkittu enemmän kuin siihen liittyviä positiivisia ilmiöitä (Stafford 2013, 263), mikä saattaa vääristää sisarussuhteisiin yleisesti liitettyjä piirteitä. Tutkielmassani pyrin tuomaan esiin myös sisarussuhteissa ilmenevää positiivista dynamiikkaa.

Sisarussuhteen kuvataan olevan kauaskantoinen ihmissuhde vaikutustensa osalta. Tämä pohjautuu lapsuuden kokemusten merkityksellisyyteen kehityksen kannalta ja sisarussuhteen jatkuvuuteen. Kouluikäistenkin lasten vuorovaikutuksen on todettu olevan merkittävää tulevaisuuden kannalta. (Stafford 2013, 266.) Pikkulapsivaiheessa tapahtuneen sisarusvuorovaikutuksen laadun on havaittu jatkuvan kouluiän kynnyksellä saman tyyppisenä. Vaikka toiminnot muuttuvat lasten kasvaessa, suhteen laatu voi pysyä hyvin samanlaisena. (Dunn & Kendrick 1982, 209.) Sisarussuhteen laadun jatkuvuutta korostavat tutkimustulokset osoittavat, että sisarusten väliseen suhteeseen on järkevää panostaa ja silläkin on merkityksensä lapsen arjessa ja tulevaisuudessa. Sisarussuhteessa lapsi pääsee esimerkiksi harjoittelemaan ja kokemaan monenlaisia tunteita. Myös arkielämän sujumisen kannalta on tärkeää, millainen suhde läheisiin on. Sisarusten välinen suhde on otollinen tunteiden vapaaseen ilmaisuun, sillä suhde on pysyvä eikä hyväksyntää tai kiintymystä tarvitse sisarukselta hakea samaan tapaan kuin vertaisilta (Poikkeus 1995, 122). Toisaalta tulee muistaa perheiden yksilöllisyys ja tunnesiteisiin perustuva perheen kokemus, joka tarkoittaa myös sitä, että biologisetkaan sukulaiset eivät välttämättä ole läheisiä tai ihminen, joka ei ole biologisesti sukua, voi olla hyvinkin läheinen.

Esimerkiksi neuvottelukyvyn esitetään olevan sosiaalinen taito, joka kehittyy sisaruksilla monenlaisten arjen erimielisyyksien myötä. Lapsi joutuu sisaruksensa kanssa neuvotellessaan tarkastelemaan käsiteltävää asiaa eri näkökulmista, jolloin ajattelu kehittyy. Yhteisten päätösten tekemiseen osallistuminen kehittää siten lapsen moraalitajua. (Helkama 2006, 249.) Esimerkiksi medialaitteiden äärellä voidaan olettaa tapahtuvan neuvotteluja. Sisarusten on havaittu toimivan perheissä myös teknologioihin tutustuttajina ja niiden käytön opettajina (Stephen, McPake,

Plowman & Berch-Heyman 2008, 109–110), mikä onkin ymmärrettävää kun kyseessä on kotona käytettävä media. Sisarukset ovat tuolloin läsnä ja pienemmän kiinnostus uusiin asioihin sekä isomman alttius opastaa kohtaavat tällöin oppimisen kannalta otollisesti. Aina tämä laitteiden yhteiskäyttö ei silti suju mutkattomasti, sillä esimerkiksi laitteen käyttövuoroista saattaa seurata konflikteja. Tutkimuksessa on havaittu, että pienet lapset pyytävät vanhemmiltaan tavallisesti apua teknologisen laitteen käytössä, mutta myös sisarus tai muu toinen lapsi voi auttaa. Sisarukset myös säätelevät toistensa mediankäyttöä estämällä esimerkiksi pienemmän sisaruksen saamasta käyttöönsä mediaa, jota hänen ei haluta käyttävän liian nuoren ikänsä vuoksi. (Stephen, McPake, Plowman & Berch-Heyman 2008, 109–110.) Mediankäyttö on siis yksi perhe-elämän ilmiö, jossa sisarukset kohtaavat monenlaisen vuorovaikutuksen merkeissä.

Sisarusten välisen vuorovaikutuksen tutkiminen voidaan nähdä sisältyvän lasten välisen interaktion tutkimuksen piiriin, johon myös vertaissuhteiden tutkiminen kuuluu. Vertaisilla tarkoitetaan samantasoisia lapsia, jotka ovat usein myös suunnilleen samanikäisiä keskenään (Laine 2002, 13). Osa tutkielmani aineiston sisarusparien suhteista voidaan nähdä vertaissuhteina, sillä he ovat melko samanikäisiä. Tosin pelkän aineiston antaman kuvan perusteella en pysty määrittelemään lasten taitotasoa, mutta ikätietojen ja havaittavan toimintojen perusteella jotkut aineistosta lapsista ovat vertaisia toisilleen. Joka tapauksessa sisarussuhde on lapselle symmetrisempi suhde kuin suhde vanhempiin, jolloin vuorovaikutus on erilaista. Vertaissuhteet ovat tärkeitä esimerkiksi lapsen identiteetin muodostumisen ja yhteenkuuluvuudentunteen kannalta (Emond 2014, 200). Käsittelen käyttämässäni aineistossa esiintyvien sisarusten suhdetta myös vertaissuhteena siinä mielessä, että suhde on osin symmetrinen, vaikka hierarkiaa ikäjärjestyksen perusteella jonkin verran muodostuukin. Lisäksi sisarussuhde on vaikutuksiltaan samankaltainen kuin vertaissuhteet, sillä niillä molemmilla on vaikutuksia lapsen kehitykseen (Poikkeus 1995, 122). Edellä esitettyjen tutkimustulosten perusteella näyttää siltä, että ympäristö ja olosuhteet vaikuttavat yksilöllisten tekijöiden ohella siihen, millaiseksi sisarussuhde muotoutuu. Tutkielmassani käsittelen sisarussuhdetta merkityksellisenä arjen ihmissuhteena, johon liittyy monenlaista vuorovaikutusta.

## 4 Media tutkimuksessa ja osana lasten arkea

Tässä luvussa käsitellään mediaa ensiksi käsitteenä ja sitten lapsiin ja perheisiin liittyvää mediatutkimusta. Teen näin katsauksen lasten median käyttöön ilmiönä. Keskityn erityisesti tutkimukseen, jossa tarkastellaan vuorovaikutusta ja medialaitteiden käyttöä, sillä näihin teemoihin tutkimusasetelmani kiinteästi liittyy.

### 4.1 Media määritelmässä

Medialla tarkoitetaan kaikkia sisältöjä, joita mediatekniikan kautta välitetään. Mediatekniikka kattaa tässä määritelmässä laitteet kuin myös painetut mediat. (Inkinen 2005, 12.) Mediasisältöjä välitetään niin perinteisten printtimedioiden kuin uusien teknologioiden avulla. Media voidaan jakaa useisiin alakategorioihin esimerkiksi muodon ja käyttötavan mukaan. Tutkimuksessa voidaan puhua uudesta ja vanhasta mediasta, joista jälkimmäinen viittaa paperisiin perinteisiin medioihin, kuten sanomalehteen. Uudella mediatekniikalla voidaan tarkoittaa tietokoneita, kännyköitä ja pelikoneita. (Matikkala & Lahikainen 2005, 93.)

Erään määritelmän mukaan media voidaan jakaa ruutumediaan ja ei-ruutu-mediaan (Livingstone & Bovill 2001). Digitaalinen ja perinteinen media erotetaan tutkimuksessa siten, että digitaalisella viitataan teknisiin laitteisiin ja perinteisellä painotuotteisiin. Pål Aarsand (2010, 153) on jalostanut median käsitettä vielä enemmän jakamalla mediaa sen käyttötapojen mukaan ”hands-off” ja ”hands-on” mediaan. Näin viitataan siis siihen, onko käyttäjän kädet kiinni laitteessa vai ei, mikä taas voi vaikuttaa esimerkiksi tarkkaavuuden säätelyyn. Lisäksi mediasisältöjä voidaan jakaa opettavaiseen ja viihteelliseen sisältöön (Vandewater, Bickham & Lee 2006). Englanninkielinen lyhenne ICT viittaa informaatio- ja kommunikaatioteknologioihin (esim. Stephen, McPake, Plowman & Berch-Heyman 2008). Käsite kuvaa hyvin teknologisia laitteita, joiden avulla tieto on helposti saatavissa ja kommunikoinnin mahdollisuudet moninaiset. Lyhenne TAC taas viittaa teknologisesti avustettuun kommunikaatioon, jota voi olla esimerkiksi puhelimien tai sosiaalisen median käyttäminen (esim. Webb, Ledbetter & Norwood 2015, 354).

Digitaalinen media on toimiva käsite sen erottamiseen, että tarkastelen tässä tutkielmassa



nimenomaan teknologisten laitteiden käytön yhteydessä tapahtuvaa vuorovaikutusta. Keskityn digitaalisen median käyttöön, jossa sisältöjä seurataan erilaisilta ruuduilta. Hyödyntämässäni aineistossa käytetään sekä tietokoneita että televisiota erilaisten mediasisältöjen seuraamiseen.

#### ***4.2 Lapset mediankäyttäjinä***

Kvantitatiivinen tutkimus on usein syrjäyttänyt kvalitatiivisen lasten mediankäytön tutkimuksen piirissä (Davies & Gentile 2012, 410). Laadullistakin tutkimusta lasten mediankäytöstä löytyy nykyisin silti runsaasti kun lapset on alettu nähdä aktiivisina toimijoina myös mediankäytön osalta (McKechnie & Hobbs 2004, 281–282). Lasten mediankäytön tutkimus voidaan jakaa karkeasti kahdenlaiseen näkökulmaan. Ensinnäkin on mahdollista tarkastella mediaa ja lapsia ottaen huomioon mediasisällöt, eli sen millaista materiaalia lapset median kautta näkevät, kuulevat ja kokevat. Toinen vaihtoehto on tutkia lasten mediankäyttöön kuluttamaa aikaa. (Anderson ym. 2001, 2.) Seuraavaksi esittelen erityisesti vuorovaikutuksen huomioivaa mediankäytön tutkimusta, sillä se on keskeisintä tutkielmani tutkimusasetelman kannalta. Lasten mediankäytön tarkasteleminen ilmiönä edellyttää kuitenkin myös sen yleisyyden ja käyttötapojen esittelyä lyhyesti.

Lapset voidaan nähdä mediankäyttäjinä monin eri tavoin. Tavallista on suhtautua lapsiin osaavina median käyttäjinä ja erilaisten mediatekstien tulkitsijoina (Marsh 2004, 62). Tällöin lapsi nähdään aktiivisena mediankäyttäjänä eikä passiivisena medialle altistujana. Tutkimuksessa on havaittu lasten voivan olla television äärellä aktiivisia katsojia: he puhuvat katsomistaan ohjelmista sekä laulavat ja tanssivat katselun ohessa (emt., 57). Vaikka lapsi olisikin taitava median parissa, ei häntä tulisi silti liikaa kuormittaa vastuulla, sillä lapsi on kuitenkin aikuisen huolehdittava (Lahikainen, Hietala, Inkinen, Kangassalo, Kivimäki & Mäyrä 2005, 207). Vanhempien tehtävänä on yhä järjestää turvallinen mediankäytön ympäristö ja osallistua yhdessä lasten kanssa teknologioiden käytön tilanteisiin (Livingstone 2002, 204–205). Lasten ja median välinen suhde on joka tapauksessa nykypäivänä merkittävä, sillä media muodostaa osan lapsen sosiaalisesta ympäristöstä, jonka kautta hän peilaa itseään. Eräässä väitöstutkimuksessa havaittiin, että lapset pystyvät hyödyntämään mediaa esimerkiksi sanavaraston ja ajattelun kehittämisessä. Erityisesti sosiaalisissa mediankäytön tilanteissa lapsen sosiaalisen kompetenssin kasvattaminen on mahdollista. (Koivusalo-Kuusivaara 2007, 250–252.)

Lapset ja media on paljon tutkittu aihe, mutta lasten laitteen äärellä tapahtuvan vuorovaikutuksen tutkiminen on ollut vähäisempää. Mediaan on suhtauduttu varsinkin teknologisen median kasvun aikaan negatiivisesti ja huolta ovat aiheuttaneet median haitalliset sisällöt ja niiden vaikutus lapsiin. Esimerkiksi media-altistus on termi, jota käytetään usein tutkittaessa lapsia ja mediaa (esim. Paavonen, Roine, Korhonen, Valkonen, Pennonen, Partanen & Lahikainen 2011, 1563; Anderson, Huston, Schmitt, Linebarger & Wright 2001, 2). Tällaiset sanavalinnat luovat kuvaa mediasta negatiivisena asiana, jonka vaikutuspiiriin lapset joutuvat. Mediaa onkin käsitelty usein uhkana varsinkin pienille lapsille. Jokainen uusi massakommunikaation käyttöön tarkoitettu laite on saanut vastaavanlaisen vastaanoton herättäen huolta nuoria käyttäjiä kohtaan. Medialaitteiden pelätään vaikuttavan esimerkiksi nuorten käyttäjien arvoihin, ajankäyttöön, oppimiseen ja sosialisatioon. (Anderson ym. 2001, 1.) Huolta aiheuttaa pelko mediankäytön mahdollisesta passivoivasta vaikutuksesta ja siitä, että mediankäyttö veisi liikaa aikaa muilta lapsen kehitykselle tärkeämmiltä asioilta kuten sosiaalisilta kontakteilta (Paavonen ym. 2011, 1566) tai muilta harrastuksilta (Anderson ym. 2011, 5).

Vaikka huolta lasten liiallisesta mediankäytöstä esiintyy, eräissä tutkimuksissa on havaittu, ettei esimerkiksi lasten television katselu vie juurikaan aikaa muilta ajanviettotavoilta (Anderson ym. 2011, 64). Samansuuntaisia tuloksia on saatu Suomessakin, lapset raportoivat pelaamisen olevan tapa viettää aikaa, jos ei ole muutakaan tekemistä (Ermi, Mäyrä & Heliö 2005, 122). Toisaalta ei voida kieltää ongelmien olemassaoloa, varmasti joidenkin yksilöiden kohdalla esimerkiksi pelit aiheuttavat riippuvuutta, joka vaikuttaa muihinkin elämän osa-alueisiin. Mediankäytön kuvaaminen vain muilta asioilta aikaa vievänä on kuitenkin melko yksinkertaistava näkökulma, eikä sellaisenaan riitä selittämään mediankäytön monimuotoisuutta ja vaikutuksia. Esimerkiksi television katselun ohella voi nimittäin tapahtua paljon muitakin asioita ja mediankäyttö voi siten olla esimerkiksi viihdyttävää sosiaalista toimintaa (Repo & Nätti 2015b, 128–129). Virtuaalimaailmat tarjoavat myös mahdollisuuksia olla yhteydessä samanhenkisiin ihmisiin ja täyttävät näin sosiaalisen kontaktien tarpeita (Lee & Chae 2007, 643–644).

Median sisältöihin on kiinnitetty huomiota jo varhain televisioiden yleistyttyä. Erityisesti psykologisen tutkimuksen kohteena on ollut median – usein negatiivisena koetut – vaikutukset lapsiin. Väkipalta ja seksuaalissävytteiset sisällöt ovat keskeisiä huolenaiheita. (Strasburger, Wilson & Jordan 2014.) Lisäksi lasten reaktiot mediasisältöihin (esim. Valkenburg 2004) ovat kiinnostaneet tutkijoita. Edellä kuvatut tutkimussuuntaukset näkevät lapsen usein passiivisena vastaanottajana

johon media vaikuttaa erilaisin tavoin. Näin ajateltuna lapsen oma toimijuus jää vähemmälle huomioille. On tosin havaittu, että lasten taidot käyttää nettiä ja valikoida sisältöjä kehittyvät, eivätkä lapset siten ole vain negatiivisille vaikutuksille alttiita vastaanottajia (Kupiainen 2013; Davies & Gentile 2012, 414). Mediankäyttötavat ovat myös olleet tutkijoiden mielenkiinnonkohteena. Onkin löydetty erilaisia funktioita, joihin lapset mediaa käyttävät: jännityksen ja innostuksen hakeminen, tylsyyden välttäminen ja oppiminen. (Beentjes, Koolstra, Marseille & van der Voot 2001.) Lapsen kokemukseen mediankäytöstä vaikuttaa sisällön lisäksi muun muassa katseluympäristö ja lapsen persoonallisuus muiden kontekstisidonnaisten tekijöiden ohella. Esimerkiksi televisiossa nähdyt asiat eivät siis suoraan siirry lapsen elämään vaan kyseessä on monimutkainen vuorovaikutusprosessi. Lapsi yhdistää näkemäänsä mediasisältöön myös muita mielensisältöjä, jolloin jokaisen lapsen tulkinta on omanlaisensa. (Valkonen, Pennonen & Lahikainen 2005, 54, 67–68). Tästä syystä median vaikutusten tutkiminen on monimutkaista, mutta kuitenkin tärkeää ja mielenkiintoista.

Suosittu näkökulma lasten mediankäytön tutkimuksessa on ollut myös median käytön yleisyys ja määrä (esim. Suoninen, A. 2013). Tämä on luonteva tutkimuskohde, kun halutaan tietää, miten yleisestä ilmiöstä nykyisin on kyse ja miten mediankäytön määrät ovat vuosien kuluessa muuttuneet. Media on entistä enemmän läsnä arkipäivissämme ja pienetkin lapset käyttävät erilaisia laitteita. Vuonna 2013 tehdyn tutkimuksen mukaan lähes sadassa prosentissa 0–8-vuotiaiden lasten kodeista on tietokone ja internetyhteys, pelikonsoleitakin on lähes kahdella kolmasosalla perheistä. Tablettitietokone oli tuolloin uusi teknologinen laite, joka sekin löytyy jo 38 prosentissa kodeista. Myös kuvaohjelmien katselu ja internetin käyttö on yleistä lasten keskuudessa. Vanhemmat lapset pelaavat enemmän digitaalisia pelejä kuin nuoremmat. (Suoninen, A. 2014, 12–13; 16; 25; 35.) On myös selvitetty keiden seurassa lapset Suomessa televisiota katsovat ja huomattu, että 6–7-vuotiaiden keskuudessa tv-ohjelmien katselu ystävän kanssa on melko harvinaista, mutta pelien pelaaminen yhdessä on yleisempää (Suoninen, A. 2001, 205–206). Tämä tulos tosin on jo melko vanha, joten voisi olettaa, että median kulutustavat ovat muuttuneet 15 vuoden aikana, sillä itse medialaitteidenkin kehitys on kyseisessä ajassa ollut nopeaa. Tutkimuksessa todettiin vertaiskulttuurin olevan kuitenkin Suomessa kouluikäisten keskuudessa tärkeää, ja mediasisällöistä kyllä keskustellaan ystävien kanssa (emt., 209).

Vuonna 2012 tehty tutkimus, jossa vanhemmilta tiedusteltiin lasten internetinkäyttöä, osoittaa että lapset käyttävät internettiä ystävien ja sisarusten kanssa melko paljon. 4–6-vuotiaista lapsista 31%

käyttää internetiä oman ikäisten tai nuorempien sisarusten tai ystävien seurassa. Samasta ikäryhmästä 19% käyttää internetiä neljä vuotta vanhempien sisarusten tai ystävien seurassa. 7–9-vuotiaista taas jo 55% käyttää internetiä samanikäisten tai nuorempien kanssa. Heistä 22% käyttöseurana on neljä vuotta vanhemmat sisarukset tai kaverit. Tutkimuksessa kysyttiin myös yleisintä netinkäyttöseuraa, jonka tulokseksi saatiin, että 4–6-vuotiaat käyttävät useimmiten nettiä vanhempien seurassa, mutta heti toisena tulee samanikäinen tai nuorempi kaveri- tai sisarusseura. 7–9-vuotiaat käyttävät nettiä yleisimmin yksin, mutta toisena heidänkin kohdallaan on samanikäisten tai nuorempien kavereiden tai sisarusten seura. (Happo 2013, 27–28.) On saatu myös tutkimustuloksia, joiden mukaan erityisesti tietokonetta käytetään yksin kun taas television käyttö on sosiaalisempaa (Repo & Nätti 2015b, 129–131). Tässä tutkimuksessa hyödynnetään aineistoa, jossa lapset käyttävät laitteita yhdessä. En kuitenkaan selvitä tällaisten tilanteiden yleisyyttä vaan niiden monimuotoisuutta ja vaihtelevuutta vuorovaikutuksen tasolla.

### *Oppiminen ja leikkisyys lasten mediankäytön piirteinä*

Käyttämässäni aineistossa erilaiset digitaaliset pelit ovat esillä lasten medialaitteiden käytön yhteydessä. Digitaalisten pelien pelaaminen onkin osa nykylasten arkea viihdyttävänä tekemisenä (esim. Ermi, Mäyrä & Heliö 2005, 122). Aikuisten näkökulmasta taas huolet ja oppiminen ovat lasten pelaamiseen usein liitettyjä teemoja. Seuraavaksi käsittelen lasten pelaamista ja siihen liitettyä oppimista sekä leikkisyyttä lyhyesti muodostaen käsityksen pelaamisesta lasten mediankäytön ilmiönä.

Kun peli on pelaajalleen kiinnostava ja innostava, mahdollistuvat niin sanotut uppoutumiskokemukset, joissa pelin ulkopuolinen maailma unohtuu. Pelaaminen koetaan viihdyttävänä tekemisenä, jota voi harrastaa yksin tai yhdessä muiden kanssa. Mielikuvitukselliset elementit ja mahdollisuus tehdä asioita, joita oikeassa elämässä ei voi, houkuttelevat lapsia pelien maailmaan ja ruokkivat heidän mielikuvitustaan. Pelien vetovoimaa selittää muun muassa pelin audiovisuaalinen toteutus, pelissä esiintyvät haasteet, fantasiamaailman mielenkiintoisuus ja pelien tarjoamat sosiaaliset ulottuvuudet. (Ermi, Mäyrä & Heliö 2005, 122–124.) Mediasisältöjen on kuvattu olevan esteettisesti kiinnostavia, mikä saa lapset seuraamaan niitä (Paavonen ym. 2011). Sisältöjen tuottajat varmasti pyrkivätkin tekemään tuotteistaan mahdollisimman mielenkiintoisen ja näköisiä, jotta kuluttajat kiinnostuisivat niistä.

Pelejä ei tulisi nähdä kaksijakoisesti joko hyvänä tai pahana asiana, koska niiden merkitys muodostuu käyttötavan ja kontekstin mukaan (Gee, Hayes & Jenkins 2013, 2). Pelaamista voidaan hyödyntää oppimis- ja viihtymistarkoituksissa, mutta siihen liittyy myös negatiivisia ilmiöitä (Lahikainen, Hietala, Inkinen, Kangassalo, Kivimäki & Mäyrä 2005). Joka tapauksessa on fakta, että lapset käyttävät peleihin paljon aikaa (A. Suoninen 2014; Noppari 2014) ja ne ovat yksi keskeisimmistä mediankäytön elementeistä lasten maailmassa (Ermi, Mäyrä & Heliö 2005, 122). Aikuiset tarkastelevat taas lasten pelaamista usein oppimisen näkökulmasta. Kasvatustavoitteet ja opetussuunnitelmat tähtäävät tiettyjen taitojen hallintaan. Koska opetusmaailma seuraa mukana yhteiskunnan medioitumista, on kehitetty sovellutuksia vaikkapa siitä, miten mediaa voidaan hyödyntää formaalissa opetuksesta (esim. Kangassalo, Sommers-Piironen & Tanhua-Piironen 2005; Hietala, Ovaska, Sommers-Piironen, Tanhua-Piironen & Birkstedt 2005). Monissa kouluissa tekniikkaa hyödynnetään jo opetuksen arkipäivässä. Tietotekniikkaa on siis tutkimuksen suomin tiedoin voitu hyödyntää opetuksessa, mutta lisää tutkimusta aiheesta tarvitaan yhä.

On havaittu, että osaavampi ystävä voi auttaa vähemmän osaavaa kehittymään paremmaksi tietokoneohjelmoinnissa. Kun lapset ja nuoret opettelevat asioita dyadissa, on vuorovaikutuskumppanin ominaisuuksilla vaikutusta oppimistuloksiin. (DeLay, Hartl, Laursen, Denner, Werner, Campe & Ortiz 2014.) Tämän tutkimustuloksen perusteella voisi olettaa myös osaavamman sisaruksen kykenevän opettamaan vähemmän osaavaa sisarusta tietokoneen äärellä. Näin onkin havaittu tapahtuvan (esim. Stephen, McPake, Plowman & Berch-Heyman 2008). Toki myös vanhemmat toimivat lapsen oppimisen edistäjinä medialaitteiden kotikäytössä. Jos vanhempi seuraa aktiivisesti vaikkapa lapsen televisionkatselua, voivat ohjelmien sisällöt innoittaa aikuista opettavaiseen kommunikaatioon lapsen kanssa (Pempek, Demers, Hanson, Kirkorian & Anderson 2011, 18).

James Paul Geen (2013) mukaan pelit ovat hyvä mahdollisuus hyödyntää lasten omaa kiinnostusta oppimistarkoituksissa, sillä pelit luovat valmiiksi oppimiselle otolliset olosuhteet. Hyvä peliympäristö rakentuu Geen mukaan toimivan ongelmanratkaisun varaan. Innostava peli motivoi pelaajaa oppimaan. (Gee 2013, 23–36.) Geen esiin nostamat pelien ongelmanratkaisuun keskittyvät ominaisuudet selittävät myöskin pelien vetovoimaa. On mielenkiintoista havaita, että pelin mielenkiinto liittyykin ainakin osin oppimisprosessiin motivoivaan luonteeseen. Tosin kaikki peleissä opittavat taidot eivät ole hyödyllisiä muussa elämässä. (Gee 2007.) On myös havaittu, ettei mediankäyttö välttämättä tue oppimista sellaisenaan. Jos esimerkiksi käyttäjälle ei selviä, missä hän tekee virheen, ei hän välttämättä opi paremmaksi laitteen käyttäjäksi. Lisäksi jos halutaan aikuisen

tukevan lapsen oppimista teknologioiden avulla, on aikuisen osattava käyttää laitetta ja toimia pedagogisesti toimivasti suhteessa lapseen. (Plowman & Stephen 2005, 151–153.) Tutkielmassani oppiminen on tekijä, joka tulee ottaa huomioon eritasoisten osallistujien välisessä vuorovaikutuksessa.

Leikkisyys on myös tärkeä osa lasten mediankäyttöä. Vaikka perinteisesti leikki on yhdistetty leikkikenttiin ja lasten luonnolliseen toimintaan, on se yhteydessä myös elektronisiin peleihin, joihin on suhtauduttu myös lapsille haitallisina. (Arsand 2010, 153.) Leikissä ja median tulkitsemisessa hyödynnetään samanlaisia taitoja, sillä molemmissa täytyy ymmärtää erilaisia todellisuuksia (Ylönen 2012, 95). Valmiissa teknologisissa peleissä on kuitenkin tiukemmat säännöt kuin leikeissä, joiden säännöt ovat vapaammin leikkijöiden päätettävissä (Arsand 2010, 144). Toisaalta myös digitaalisia pelejä on mahdollista pelailla säännöistä välittämättä tai omia sääntöjä keksimällä (Miller 2011, 41). Säännöistä huolimatta leikki on vapaaehtoista toimintaa. Leikkiä on kuvailtu ilmiöksi, jossa on säännöt ja toiminta on merkityksellistä siihen osallistuville. Leikissä ollaan olevinaan jotakin mitä oikeasti ei olla, osallistujien tiedostaen samalla tämän muusta todellisuudesta poikkeavan toiminnan luonteen. Leikki saattaa näyttää ulkopuolisen silmin erikoiselta tai oudolta, mutta leikkijöille leikki on itsessään mielekästä ja merkityksellistä toimintaa, joka tuottaa iloa. (Huizinga 1944.) Leikki onkin lapsille tyypillistä ja tavallista toimintaa (Ikonen 2006), joten on luonnollista, että se yhdistyy pienillä lapsilla myös median maailmoihin. Tarkastelen analyysissäni vuorovaikutusta myös leikkisyyden näkökulmasta niissä tapauksissa kun vuorovaikutusasetelma siihen johdattaa.

Leikin ja mediamaailman yhteys on siis havaittu tutkimuksessa. Esimerkiksi Suvi Ylönen (2012) on tutkinut päiväkodeissa leikittäviä leikkejä, joissa mediasisällöt tavalla tai toisella ovat läsnä. Päiväkoti on mielletään tavallisesti alueeksi, johon yhteiskunnan medioituminen ei yllä. Vaikka medialaitteita ei päiväkodeissa käytettäisikään, tulee media päiväkoteihin lasten mielissä ja toiminnassa. Lapset hyödyntävät Ylönen mukaan mediaa vertaisryhmissään sosiaalisena polttoaineena, mediasisällöt luovat ideoita ja malleja leikeille ja näin syntyviä leikkejä voidaan kutsua medialeikeiksi. Lapset toivat leikeissään esille niin lapsille kuin aikuisille suunnattuja mediasisältöjä. (emt., 90–92.) Useat television kautta leviävät sisällöt ovat monille lapsille tuttuja, mutta peleistä kumpuavia sisältöjä lapset käsittelivät vain niiden kanssa, joille sisällöt olivat tuttuja. Keskeistä onkin, että on tunnettava mediasisältö, jotta voi osallistua sitä käsittelevään medialeikkiin. Näin ollen esimerkiksi aikuiset eivät tunnista lasten leikeissä esiintyviä elementtejä. (emt., 93; 97–98.) Medialeikit ovat mediankäytön sosiaalisia seurauksia. Toisaalta medialeikit

voivat myös lisätä mediankäyttöä. (Ylönen 2012, 94; 110).

#### ***4.3 Mediankäytön tutkimus: näkökulmana perhekonteksti ja kielenkäyttö***

##### *Mediankäyttö perheissä*

Seuraavaksi perehdyn tarkemmin lasten mediankäytön tutkimukseen, jossa kontekstina toimii perhe. Media, internet ja teknologiat on yksi kasvavista perhevuorovaikutuksen tutkimuksen teemoista, johon kiinnitetään tällä hetkellä paljon huomiota (Galvin 2015, 5; Webb, Ledbetter & Norwood 2015, 354). Tutkijoita kiinnostaa muun muassa se, miten uusia teknologioita perheissä käytetään ja vaikuttavatko teknologiat perheenjäsenten väliseen vuorovaikutukseen, ja jos vaikuttavat niin miten. Uusien laitteiden ja sovellusten mahdollisuuksia perhe-elämän parantajina tai konfliktien lähteinä selvitetään perhetutkimuksen alalla. Esimerkiksi älypuhelimet ja sosiaalinen media ovat läsnä useiden lapsiperheiden arjessa ja on kiinnostavaa selvittää, miten näitä uusia kommunikaation mahdollistavia välineitä käytetään osana perhe-elämää. Mahdollisuudet kommunikaation ovat laajat, mutta samalla uusia kysymyksiä herättää vaikkapa yksityisyyden säätely, teknologiat identiteetin rakentamisen ja esittämisen osana sekä välineiden vaikutus hyvinvointiin. (Webb, Ledbetter & Norwood 2015, 354–359.) Mediaa ei voida käsitellä yhtenä irrallisena ilmiönä, johon kaikki perheet suhtautuisivat samalla tavalla. Perheissä vallitsee omat toimintakulttuurinsa, ympäristönsä ja historiansa, jotka vaikuttavat kokonaisuutena siihen, millaiseksi ilmiöksi mediankäyttö perheessä muodostuu. Tämä tutkielma osallistuu osaltaan selvittämään perheissä tapahtuvaa mediankäyttöä vuorovaikutuksellisella mikrotasolla tekemättä kuitenkaan yleistyksiä.

Medialaitteet ja niiden käyttö voidaan kokea perheissä ongelmallisena. Erityisesti mobiililaitteiden yleistymisen on herättänyt huolta, sillä mobiililaitteen käyttöön liittyy vahvemmin kysymyksiä yksityisyydestä, yksinolemisesta ja käytön valvomisesta. (Socha & Stoyneva 2015, 388; Wilson & Drogos 2013, 442.) Perheillä on aikojen saatossa aina ollut monenlaisia haasteita ja huolenaiheita, joista osa säilyy ja osa on uusia (Jennings & Wartella 2013, 448). Perheiden kohtaamat mediankäyttöön liittyvät ongelmat voidaan nähdä yhtenä uutena aikamme ongelmana osana pidempää historiallista jatkumoa, jossa perheisiin on aina kohdistunut erilaisia huolta aiheuttavia ilmiöitä.

Media yhdistää perheenjäseniä esimerkiksi television ympärille, mutta toisaalta sen käyttö yksin mahdollistaa myös eristäytymisen. Myöskään yhdessä oleminen laitteiden äärellä ei suoraan tarkoita mielekästä tai muutoin hyödyllistä vuorovaikutusta. Tästä johtuen mediankäyttöä ei tulisi nähdä vain joko hyvänä tai pahana asiana. Ympäristö, jossa mediaa käytetään ja sisällöt vaikuttavat paljolti mediankäytön seurauksiin ja kokemuksiin. (Wilson & Drogos 2013, 424–425.) Tutkimukset television vaikutuksesta perheen vuorovaikutukseen ovat ristiriitaisia. Yhdessä katselu voi joko vähentää tai lisätä pienen lapsen ja vanhemman välistä kommunikaatiota. Vaikutukseen liittyy esimerkiksi se, katsellaanko ohjelmaa yhdessä vai onko televisio taustalla sekä se, onko ohjelma lapsille suunnattu. (Pempek, Demers, Hanson, Kirkorian & Anderson 2011; Kirkorian, Pempek, Murphy, Schmidt & Anderson 2009.) Korealaisia perheitä koskevassa tutkimuksessa havaittiin, että lapsen internetin käyttö oli yhteydessä vähentyneeseen perheen kanssa vietettyyn aikaan, mutta yhteyttä internetin käytön ja perheen kommunikaation välillä ei havaittu (Lee & Chae 2007). On kuitenkin merkityksellistä, mitä lapsi internetissä tekee, sillä pelaamisen havaittiin vähentävän perheaikaa kun taas internetin käyttö opiskeluun liittyen ei vähentynyt perheen kanssa vietettyä aikaa. Lapsi voi myös toteuttaa kommunikaation tarvettaan internetin kautta pitämällä yhteyttä muihin ihmisiin, jolloin yhteys vähentyneeseen kommunikaatioon perheenjäsenen kanssa havaittiin. Syy-seurausyhteyttä ei voida kuitenkaan helposti osoittaa. (emt., 643–644.) Negatiivisia ilmiöitä ovat esimerkiksi perheissä esiintyvät mediankäyttöön liittyvät konfliktit. Perheissä voidaan käydä kiistoja siitä, kuka saa käyttää teknologisia laitteita milloinkin (esim. Arsand & Aronsson 2009b; Marsh 2004, 62) tai miten pelivuorot jaetaan (Davidson 2012). Näitä konflikteja voidaan ehkäistä ja hallita yhdessä sovittujen sääntöjen avulla. (Wilson & Drogos 2013, 432–434.) Näin ollen konflikteistakin voi seurata opettavaisia kokemuksia siitä, miten ristiriitatilanteet käsitellään.

Edellä esittämäni katsauksen perusteella näyttää siltä, että erityisesti lapsia koskeva perhe- ja mediatutkimus rakentuu huolipuheen ja ongelmien ympärille. Näin on pitkälti ollutkin, mutta myös positiiviseen vuorovaikutukseen ja sen lisäämiseen kiinnitetään nykyään huomiota yhä enemmän. (Socha & Stoyneva 2015, 386–388.) Ajankäytön tutkimukset ja haastattelut koskien lasten mediankäyttöä ovat olleet tähän mennessä suosituimpia kuin vuorovaikutukseen keskittyvät näkökulmat. Tutkimukset, joissa perehdyttäisiin siihen, miten lapset todella käyttävät medialaitteita ja millaisia vuorovaikutuksellisia tilanteita laitteiden äärellä esiintyy, ovat olleet harvinaisia. (Davidson 2010; 2012.) Varsinkin perhekontekstin huomioiminen vuorovaikutuksellisen mediankäytön yhteydessä on ollut vähäistä (Aarsand & Aronsson 2009b). Nykyisen perhetutkimuksen uusien suuntausten valossa näyttää siltä, että teknologioihin liittyvän tutkimuksen kasvun myötä myös kotikäyttöön kiinnitetään entistä enemmän huomiota.



*Mediankäyttö perheissä ja kielenkäytön näkökulma*

Seuraavaksi esittelen tutkimusta, jossa perheiden ja lasten mediankäyttöä on tutkittu kielenkäytön näkökulma huomioon ottaen. Keskustelunanalyysi tai sen sovellukset ovat esittelemissäni tutkimuksissa metodologisina lähtökohtina. Näin ollen näkökulma on hyvin samankaltainen kuin tämän tutkielman tutkimusasetelmassa, jossa lähtökohtana on diskurssianalyysi osin keskustelunanalyysin välineitä hyödyntäen.

Australialaisessa tutkimusprojektissa on selvitetty opettajien, lasten ja perheiden digitaalisten teknologioiden käyttöä hyödyntäen etnometodologiaa ja keskustelunanalyysin välineitä (Danby, Davidson, Theobald, Scriven, Cobb-Moore, Hoven, Grant, Given & Thorpe 2013). Danby ja tutkimusryhmä keskittyivät perhekontekstissa lasten ja vanhemman välisen sekä laitteen ja ihmisten välisen vuorovaikutuksen tarkkaan analysointiin. Tutkimuksessa havaittiin, että laitteen äärellä siirrytään sujuvasti ihmisten välisen vuorovaikutuksen ja laitteeseen keskittymisen välillä. Keinoina näissä siirtymissä käytetään muun muassa osoittamista, kysymyksiä ja katseen suuntaamista. Laitteiden visuaalisiin sisältöihin keskittyminen saattaa vähentää puhetta ja sekvenssejä, joita tavallisesti keskusteluissa esiintyisi. Tämän tosin voisi todentaa vasta tarkalla vertailevalla tutkimuksella, josta ei tässä yhteydessä ollut kyse. Lapset käyttivät aineistossa teknologisia laitteita omatoimisesti omiin tarkoituksiinsa ottaen aikuisilta apua vastaan tarvittaessa osoittaen näen olevansa aktiivisia toimijoita laitteiden äärellä. (emt., 89–96.)

Pienten lasten mediankäyttöä on tutkittu maailmalla esikouluissa. 3–5-vuotiaiden on havaittu neuvottelevan tietokoneen käyttövuoroista ja suunnittelevan yhdessä, miten laitetta käytetään (Plowman & Stephen 2005). Paremmiin osaaviin saattavat ohjeistaa muita, mutta varsinaista lapselta lapselle suuntautuvaa opettamista ei kuitenkaan Plowmanin ja Stephenin (emt., 150) tutkimuksessa havaittu. Davidson, Given, Danby ja Thorpe (2014) korostavat teknologisten laitteiden äärellä tapahtuvien sosiaalisen oppimisprosessien ja merkityksenantojen tutkimuksen tärkeyttä. He tutkivat etnometodologiaa ja keskustelunanalyysiä hyödyntäen esikoululaisten merkityksenantoprosessia Youtube-videon äärellä. Tutkimuksessa havaittiin, että lapset reagoivat videoon puheella, liikkeillä, katseella ja ilmeillä. Näin he muodostivat yhdessä jaetun tarkkaavaisuuden tilan, jossa videota ja kanssakatsojien reaktioita tulkittiin yhtäaikaaisesti. Lapset tarvitsevat siis monenlaisia vuorovaikutuksellisia taitoja tulkitessaan ryhmässä median sisältöjä. (emt., 81–82.)

Suomessa mediankäytön ja perheen aihepiirin kielenkäytön tasolla ovat perehtyneet Suoninen (2015a) sekä Mantere & Raudaskoski (2015) Media, perheen vuorovaikutus ja lasten hyvinvointi -hankkeessa lasten ja vanhempien välisen dynamiikan osalta. Suoninen (2015a) havaitsi tietokoneen vievän herkästi lapsen huomion, jolloin vanhemman voi olla vaikeaa saada viestejään perille lapselle. Tällaisista tilanteista rakentuu lapsen ja aikuisen välille herkästi neuvotteluja, joissa hyödynnetään erilaisia strategioita (emt., 184). Suoninen on tarkastellut myös nais- ja miestapaisuuden tuottamista television äärellä (2015b). Medialaitteen käytön ohella voidaan siis tuottaa esimerkiksi yhteisyyttä (emt., 263). Mantere ja Raudaskoski (2015) taas tarkastelivat tilanteita, joissa matkapuhelin vie vuorostaan vanhemman huomion. Keskeisenä tuloksena on, että medialaitteen käyttö häiritsee kasvokkaista vuorovaikutusta silloin kun osallistujat ovat orientoituneita eri asioihin. Toisaalta televisionkatselu mahdollistaa helpommin oheistoiminnan kuin vaikkapa puhelimen käyttö. (emt., 215; 223.)

Pål André Aarsand ja Karin Aronsson ovat tehneet Ruotsissa tutkimusta, jonka näkökulma on hyvin lähellä omaa diskurssianalyttistä vuorovaikutusentutkimuksen näkökulmaani. Aarsand ja Aronsson hyödyntävät perheissä taltioitua videoaineistoa, joka on kuvattu *Everyday lives of working families* -tutkimusprojektin yhteydessä. Asetelma on paljolti sama kuin Media, perhevuurovaikutus ja lasten hyvinvointi -projektissa, jonka yhteydessä kerättyä aineistoa hyödynnetään. Aarsand ja Aronsson (2009a) ovat tutkineet perheiden mediankäyttötilanteita muun muassa selvittäen, minkälaisina vuorovaikutuksellisin siirtoina erilaiset äännähdykset voidaan nähdä tietokonepelaamisen käytännöissä. Kyseisessä tutkimuksessa hyödynnetään aineisto-otteita analysoiden niitä tarkasti yksityiskohdat huomioon ottaen. Aarsand ja Aronsson havaitsivat, että pelaamisen ohella tietokoneen äärellä tapahtuu pelaamiseen liittyvää vuorovaikutusta, pelin kommentointia ja pelaamisen suunnittelua. Keskeinen havainto on, että tietokone tai muu artefakti toimii ihmisten lisäksi yhtenä vuorovaikutuksen osapuolena vaikuttaen ympärillä tapahtuvaan kommunikaatioon. (emt., 1558–1559). Medialaite, esimerkiksi televisio, tietokone tai älypuhelin toimii kuin vuorovaikutuksen osapuoli: se kommunikoi ja reagoi toisten osapuolten tekemisiin. Tietenkään medialaite ei ole tasavertainen vuorovaikutuksen osapuoli siinä mielessä, että se ei voi tulkita hienovaraisia vihjeitä, eikä siten mukauta toimintaansa, vaan se toimii ennalta määrätyllä tavalla. Kuitenkin esimerkiksi tv-sarja vaikuttaa aina jollain tavalla katsojiin ja on siten vuorovaikutuksen toimeenpanevanakin osapuolena. Esimerkiksi pelin kanssa ollaan tiiviimmin vuorovaikutuksessa, joka taas vaatii erilaisia taitoja, kuten tietoteknisiä ja ongelmanratkaisuun liittyviä kykyjä (Ermi, Mäyrä & Heliö 2005, 123).

Arsandin ja Aronssonin tutkimuksessa (2009) havaittiin, että lasten pelaamiseen liittyy vuorovaikutuksellisesti katsottuna paljon äännähdyksiä ja laulamistakin. Nämä vuorovaikutussiirrot orientoituvat edellisiin siirtoihin rakentaen lasten ja laitteen välille yhteistä jaettua toimintaa. Erilaisten äännähdysten avulla lapset muun muassa osoittavat osallisuutensa yhteiseen toimintaan ja reagoivat pelin nopeaan tempoon. (emt., 1569–1573.) Davidsonin (2012) tietokoneen äärellä ilmeneviin kiistoihin keskittyvässä tutkimuksessa taas äännähdyksien sekä puheen prosodisten piirteiden, kuten äänenpainojen ja -sävyjen, havaittiin kuvantavan alentunutta yhteisymmärrystä. Kiistely ei välttämättä etene sanalliseen riitaan, mutta erimielisyyttä on mahdollista tuottaa näillä nonverbaalisilla keinoilla. Tietokoneen äärellä sisarusten välillä esiintyy siis myös kiistoja liittyen muun muassa pelivuoroihin. Lapset ylläpitävät puheen ja nonverbaliikan avulla sosiaalista järjestystä myös laitteiden äärellä. (emt.) Myös Plowman ja Stephen (2005, 150) havaitsivat erilaisten ääntelyiden liittyvän lasten väliseen vuorovaikutukseen tietokoneen äärellä.

Arsand ja Aronsson (2009b) havaitsivat perheissä kuvatun vuorovaikutusaineiston analyysin avulla, että teknologisten laitteiden käytöstä kiistellään perheissä. Nämä kiistat paljastavat mielenkiintoisella tavalla perheenjäsenten välisiä valtasuhteita ja moraalisia järjestyksiä. Laitteet olivat ruotsalaisissa perheissä aineistokeruun hetkellä sijoitettuna perheen yhteisiin tiloihin, mutta kaikilla ei ollut kuitenkaan yhtäläistä oikeutta käyttää niitä. Nämä käyttöoikeudet olivat perheissä neuvottelunalaisia. Myös tässä tarkastelussaan Arsand ja Aronsson havaitsivat pelitilan olevan pikemminkin sosiaalisesti toiminnan ja puheen avulla tuotettua kuin materiaaalisten artefaktien aikaansaamaa. (emt., 504–509.)

Arsand (2007) on tarkastellut edellä mainitun perheissä kuvatun aineiston avulla myös eri sukupolvien välistä vuorovaikutusta liittyen tietokone- ja konsolipelaamiseen. Hänen lähestymistapansa on etnografinen ja toimijuuteen keskittyvä. Arsand hyödyntää position ja kehyksen käsitteitä, joita myös omassa aineiston analyysissäni käytän. Lähestymistapa on siten hyvin samanlainen tutkimuskohteenkin ollessa perheenjäsenten välinen vuorovaikutus teknologisen laitteen äärellä. Erona tosin on se, että omassa tutkielmassani päähuomio on lasten välisen kommunikaation dynamiikassa kun taas Aarsand keskittyy enemmän sukupolvien väliseen vuorovaikutukseen. Aarsand havaitsi pelitilan olevan sosiaalisesti rakennettu osallistujien välinen keskittymisen tila, josta toiset voidaan sulkea ulkopuolelle esimerkiksi katseen, kehon asennon ja puheen avulla. Tiedon puute voi toimia syynä sulkea jokin henkilö ulkopuolelle pelitilasta. Arsand kiinnittää huomionsa siihen, miten erilaisia puhetekoja tulisi tulkita, esimerkiksi kysymys: ”opetatko minulle miten laite toimii”, voidaan tulkita tiedollisen epäsymmetrian ilmaisuksi tai

pyyntönä yhteiseen tekemiseen. Sukupolvien on mahdollista hyödyntää tiedollista ristiriitaa myös resurssina vuorovaikutuksessa. (Aarsand 2007.)

## 5 Aineiston esittely ja tutkimusasetelma

Tässä luvussa esittelen ja kuvailen tutkimusprojektin aineiston keskittyen siihen osaan, jota tässä tutkielmassa hyödynnän. Tarkemman analyysiprosessin esittely eli, se miten olen työskennellyt analyysin parissa, selviää tarkemmin analyysiluvussa. Tuon tässä luvussa esiin myös tutkimuseettiset kysymykset. Lisäksi täsmennän tämän tutkielman tutkimustehtävän ja esittelen tutkimusasetelman teoreettisen lähestymistavan.

### 5.1 Tutkimusprojekti ja aineisto

Käyttämäni aineisto on peräisin Tampereen yliopiston Media, perheen vuorovaikutus ja lasten hyvinvointi -tutkimusprojektista. Tämä tutkielma on siten osana kyseistä Anja Riitta Lahikaisen johtamaa ja Suomen Akatemian vuosina 2009–2014 rahoittamaa hanketta. Tutkimuksessa oli mukana 5- ja 12-vuotiaita lapsia perheineen. Aineisto on videomuotoinen vuorovaikutusaineisto, joka on kuvattu vuonna 2009 26 lapsiperheen kotona yhtenä arki-iltana. Kameroita asetettiin perheiden kodeissa ruokapöydän, television ja tietokoneen läheisyyteen. Tutkimusprojektin yhteydessä myös tehtiin vanhemmille kysely ja haastateltiin perheitä. (Lahikainen, Mälkiä & Repo 2015, 42–45.) Haastatteluja tai kyselyjä en hyödynnä tässä tutkielmassa muutoin kuin perheiden taustatietojen kuten lasten ikien esittelyssä, sillä huomioni on vuorovaikutuksen yksityiskohtien tarkastelussa. Käyttämäni aineisto on siis luotu hyödyntämällä ulkopuolista havainnointia kameroiden välityksellä. Keskityn tässä tutkielmassa media-aiheen vuoksi television ja tietokoneen äärellä kuvattuun aineistoon. Käytän aineistokorpuksesta 5–6-vuotiaiden kohdehenkilöiden perheissä kuvattua materiaalia, mukana on näin 12 perhettä. Tässä tutkielmassa käsittelemiini aineisto-otteisiin valikoitui toimintaepisodeja, joissa on mukana 3–8-vuotiaita sisarusia. Esittelen analyysiluvussa tarkemmin analyysiprosessin kulkua ja tekemiäni valintoja koskien muun maussa aineiston rajausta.

Tutkimusprojektissa tutkituissa 5-vuotiaiden lasten perheissä jokaisessa oli tietokone ja pääsy internetiin. Televisioiden, pelikonsolien ja dvd-laitteiden määrät perheissä vaihtelivat nollan ja useamman laitteen välillä. (Lahikainen, Mälkiä & Repo 2015, 51.) Käyttämissäni aineisto-otteissa medialaitteiden käyttö tarkoittaa tietokoneen, pelikonsolin ja television käyttöä. Keskityn tilanteisiin, joissa sisarukset ovat yhdessä laitteiden äärellä. Osassa otteista myös lasten vanhempi

on mukana tilanteessa. Käsittelimäni tilanteet ovat yksittäisiä tapahtumia koko aineiston kokonaisuudesta, enkä pyri tässä tutkielmassa tekemään yleistyksiä tilanteiden tavallisuudesta tai yleisyydestä perheissä.

Kotia pidetään yksityisenä tilana, jolle ulkopuolisilla ei ole tavallisesti pääsyä (Mälkiä 2015, 56). Kotien ovet ovat siis perinteisesti sulkeutuneet tutkijoilta ja erilaisia vuorovaikutusaineistoja on kerätty muilta elämänalueilta. Media, perheen vuorovaikutus ja lasten hyvinvointi -projektissa kerätty aineisto tarjoaa harvinaisen tilaisuuden tarkastella yksityisen elämänpiirin tapahtumia. Kyseisessä projektissa tarkoituksena on ollut esimerkiksi lisätä tietämystä koskien mediavälittyneitä vanhempi-lapsisuhteita, sosiaalistamista ja lasten hyvinvointia (Lahikainen 2015, 18). Tämän tutkielman näkökulma suuntaa huomion sisarusten väliseen medialaitteiden käyttöön ja sen yhteydessä tapahtuvaan vuorovaikutukseen. Kyseinen näkökulma on tutkimusprojektista lähtöisin ja laajentaa näin perheissä tapahtuvan median käytön tarkastelukulmaa.

Aineiston ollessa videomuotoinen, on se saatettava kirjalliseen muotoon, jotta sitä on mahdollista analysoida tarkasti keskusteluanalyysistä vaikutteita ottavan diskurssianalyttisen lähestymistavan keinoin. Alun perin tutustuin aineistoon niistä tutkimusprojektin yhteydessä kirjoitettujen tiivistelmien avulla. Tiivistelmistä etsin toimintaepisoodeja, joissa sisarukset ovat yhdessä medialaitteiden äärellä. Erityisen mielenkiintoiset episodit poimin videoaineistokokonaisuudesta ja litteroin ne sanatarkasti, tauot ja painotukset huomioiden. Yhteensä litteroitua materiaalia syntyi 23 sivua fontin ollessa 12 ja rivivälin single. Aineistoni kattaa siis perheissä kuvatut videot, niistä kirjoitetut tiivistelmät ja litteroidut toimintaepisodit. Nämä kaikki aineistotyytit koskevat siis todellisuudessa tapahtuneita tilanteita, mutta antavat kukin hieman erilaisen käsityksen tapahtumista. Kokonaisuutena kaikki kolme muodostavat aineiston, jossa on pyritty huomioimaan vuorovaikutukseen vaikuttavat seikat monipuolisesti. Videoiden avulla on mahdollista huomioida vuorovaikutustilanteen nonverbaalinen puoli. Tiivistelmät luovat kokonaiskuvaa perheistä ja heidän tavoistaan olla vuorovaikutuksessa tuona yhtenä kuvattuna iltana. Tätä puolta en tosin analyysissä tarkastele, sillä huomio on kuvatuissa tilanteissa eikä kokonaisvaikutelmassa. Tiivistelmät olivat kuitenkin olennainen apu tilanteiden löytämisessä aineistokorpuksesta. Litteraatiot taas mahdollistavat kielellisen vuorovaikutuksen yksityiskohtaisen tarkastelun. Videoitu aineisto muuttuu erityisesti tässä tapauksessa nopeasti jo menneeksi ajaksi. Käyttämäni aineisto on kuvattu vuonna 2009, joten se alkaa olla jo melko vanhaa suhteutettuna teknologioiden nopeaan kehitykseen. Perheenjäsenten dynamiikan ja medialaitteiden värittämän vuorovaikutuksen tasolla aineisto on kuitenkin tuore ja ajankohtainen.

## 5.2 Tutkimusetiikka

Media, perheen vuorovaikutus ja lasten hyvinvointi -projektissa on huolehdittu tutkimusetiikasta aineiston keräämisen, säilyttämisen ja käytön yhteydessä. Vaadittavat luvat on kysytty tutkittavilta asianmukaisesti ja aineiston käytöstä on sovittu tutkittavien kanssa. (Lahikainen, Mälkiä & Repo 2015, 47.) Sitouduin noudattamaan saamiani ohjeita aineiston käsittelyyn ja käyttöön liittyen kunnioittaen muun muassa tutkittavien antamia lupia aineiston käytön osalta. Osaltani noudatan eettisiä ohjeita säilyttämällä saamani aineiston niin, ettei ulkopuolisilla ole siihen pääsyä. Anonymisoin kaikki tunnistetiedot litteraatioissa ja tutkielmaan päätyvissä aineisto-otteissa siten, että tutkittavien henkilöllisyys pysyy salassa. Tutkimusetiikkaan liittyy myös se, että kohtelen aineistoa analyysissä kunnioittavasti väärentelemättä sen sisältöjä. Pyrin tekemään tulkintani niin hyvin perustellen, että teen oikeutta tutkittavien arkielämän vuorovaikutustilanteille. Näin menetellen kunnioitan samalla tutkittavien mahdollistamaa yksityisen arjen vuorovaikutuksen tarkastelua. Analyysiprosessin aikana ja tutkielmani tulosten esittelyssä olen osaltani tuottamassa lapsia, lapsuutta, sisaruutta ja perheenjäsenyyttä koskevaa tietoa. Tiedostan tekemieni valintojen vaikutukset tähän tietoon. Tästä syystä erityinen huolellisuus analyysissä ja tehtävissä johtopäätöksissä on tärkeää.

Videoaineisto on erityinen aineistotyyppi ja se poikkeaa esimerkiksi haastattelusta olennaisella tavalla. Videoaineisto mahdollistaa ympäristön huomioimisen ja tilanteiden tulkitsemisen sellaisina kuin ne tapahtuivat. Vaikka kyseessä ovat aidot vuorovaikutustilanteet, jotka muodostavat sinänsä totuudenmukaisen aineiston, on otettava huomioon että kamera vaikuttaa tutkittavien toimintaan eikä kuvakulma pysty kattamaan koko ympäristöä. Tutkimusprojektin pääjulkaisussa Media lapsiperheessä -teoksessa kuvaillaankin kameran läsnäolon vaikuttaneen kaikissa perheissä jollain tapaa. Havainnot ovat samanlaisia kuin ne, joita itse tein aineistoon tutustuessani. Kameroista puhuttiin ja toimintaa suhteutettiin kameran läsnäoloon. Alle kouluikäisten suhtautumista kameroihin kuvataan uteliaaksi. He useimmiten pitivät kameran läsnäolosta ja esiintyivätkin niille. (Mälkiä 2015, 57–59.)

Tutkimusaineiston analyysissä tulee muistaa aineiston erityisyys ja sen mahdolliset vaikutukset tutkittaviin. Tarkastelen vuorovaikutustilanteita kuitenkin yksityiskohtaisesti olettaen osallistujien

rakentavan puheenvuoroillaan todellisuutta. Tutkimuskohteeni on siis osallistujien rakentama sosiaalinen todellisuus huolimatta siitä, liittykö siihen kameroiden vaikutus vai ei. Käsitlemissäni otteissa kameroita ei suoraan sanallisesti mainita, mutta en toki voi olla varma, millä tavoin osallistajat kulloisellakin hetkellä suhteuttavat omaan toimintaansa kameran läsnäoloon. Yleinen vaikutelma kuitenkin on, että osallistajat keskittyvät käyttämissäni otteissa käsillä olevaan tekemiseen, eivätkä kameralle esiintymiseen.

### ***5.3 Diskurssianalyysi tutkimusorientaationa ja keskustelunanalyysin soveltaminen***

Seuraavaksi käyn läpi tutkielmani teoreettista viitekehystä eli diskurssianalyyttistä lähestymistapaa, jonka noudattaminen asettaa tiettyjä taustaoletuksia tutkimusasetelmalle ja analyysille. Keskustelunanalyysin käsitteiden soveltamisen vuoksi käsittelen keskustelunanalyyttistä näkökulmaa lyhyesti niiltä osin kuin kyseinen orientaatio vaikuttaa käyttämäni aineiston analyysiin. Esittelen lisäksi analyysini keskeiset käsitteet eli työkalut, joiden avulla olen aineistoa tarkastellut. Näistä näkökulmista ja käsitteistä muodostuu tutkielmani teoreettinen tausta.

Hyödynnän tutkielmassani diskurssianalyyttistä lähestymistapaa, jolla tarkoitan kiinnostusta kielen käyttöön sosiaalisen todellisuuden rakentajana (Jokinen, Juhila & Suoninen 1993a, 9–10). Tällainen määritelmä kattaa lähes kaiken inhimillisen toiminnan, johon kieli jollain tapaa liittyy. Onkin tärkeää rajata tutkimustehtävä tarkkaan, jotta diskurssianalyysia pystyy hyödyntämään mielekkäästi. Diskurssianalyysia hyödynnetään monenlaisissa eri tieteenalojen tutkimusaiheissa ja erilaisin lähestymistavoin (Schiffrin, Tannen & Hamilton 2001). Ymmärrän diskurssianalyysin teoreettisena viitekehyksenä (esim. Jokinen, Juhila & Suoninen 1993a, 17–18; Burr 1995, 163), johon ei sisälly valmista metodivalikoimaa, joita noudattamalla saataisiin automaattisesti aikaan hyvä diskurssianalyytin tutkimus (Jokinen, Juhila & Suoninen 1993c, 231). Diskurssianalyysia onkin kutsuttu metodin sijasta ennemminkin lähestymistavaksi tai teoreettiseksi perspektiiviksi, jonka piirissä erilaisten menetelmien käyttö on sallittua (Suoninen 1999, 106). Näin ollen analyysin tekijän on itse kehitettävä omaan aineistoonsa ja tutkimuskysymykseensä sopiva tapa tehdä analyysia luomalla uusia ja soveltaen muiden käyttämiä analyysitapoja (Jokinen, Juhila & Suoninen 1993c, 231). Diskurssianalyytisesti suuntautunut tutkimus ei kuitenkaan voi olla aivan mitä tahansa, vaan tiettyihin taustaoletuksiin on sitouduttava. Esittelen seuraavaksi lyhyesti näitä taustaoletuksia.



Diskurssianalyttinen lähestymistapa perustuu sosiaalisen konstruktionismin ajatukseen todellisuuden sosiaalisesta ja kielellisestä rakentumisesta. Luomme todellisuuttamme sosiaalisissa käytännöissä. (esim. Jokinen, Juhila & Suoninen 1993a, Burr 1995; Pietikäinen & Mäntynen 2009.) Sosiaalisessa konstruktionismissa kielen käyttö nähdään osana todellisuutta, eikä sen kuvana (Jokinen, Juhila & Suoninen 1993a, 9). Sosiaalisen toiminnan ja kielenkäytön oletetaan olevan yhteen liittyneitä (Pietikäinen & Mäntynen 2009, 47). Kielenkäyttötilanteet muodostavat siten käsitystä tavoista toimia sosiaalisissa tilanteissa, siitä millaisista ilmiöistä on kyse ja myös laajemmin koko yhteiskunnasta (Pietikäinen & Mäntynen 2009, 18). Tieto ja sosiaalinen toiminta ovat siten yhteenliittyneitä (Burr 1995, 5). Tässä tutkielmassa ymmärrän näihin taustaoletuksiin perustuen, että vuorovaikutustilanteen osallistujat rakentavat sosiaalista todellisuutta niin puheteoillaan kuin nonverbaalisella toiminnallaan. Osallistujat rakentavat vuorovaikutuksessa käsityksiään ja merkityksiä tapahtumia ja asioita koskien. Luonnollista on, että nämä käsitykset ja merkitykset saattavat poiketa toisistaan, jolloin mahdollisesti syntyy neuvotteluja. (Burr 1995, 5.) Nämä sosiaalista todellisuutta koskevat neuvottelut ovat keskeisiä diskurssianalyttisessä lähestymistavassa: huomio kiinnittyy siihen, miten kielen käyttö on vaihtelevaa niin merkitysten kun tilanteiden kulun tasolla (Suoninen 1993, 48–49).

Epistemologinen raja on tutkielmani empiirisen osuuden kannalta olennainen: diskurssianalyysillä ei pyritä selvittämään keskustelijoiden kognitiivisia prosesseja, kuten ajatuksia (Jokinen, Juhila & Suoninen 1993b, 42–43). Tarkoituksena ei myöskään ole selvittää, ovatko sanotut asiat totta tai kenen mielipide on lähinnä todellisuutta. Se, mistä diskurssianalyysin keinoin saadaan tietoa, on nimenomaan keskustelijoiden vuorovaikutuksessa rakentamat tapahtumat ja merkitykset. Diskurssianalyysissä hyväksytään siis ei-heijastavuuden ajatus: aineiston analyysin kannalta ei ole väliä, miten asiat ovat sanotun ulkopuolella. (Jokinen, Juhila & Suoninen 1993b, 20.) Sovellan tätä periaatetta siten, että pystyn huomioimaan sanotun ulkopuolisen näkemällä joitakin asioita videoaineistosta. Näin pystyn suhteuttamaan sanottua näkemääni todellisuuteen. Tähän ei kuitenkaan liiaksi tule kiinnittää huomiota, sillä kiinnostukseni on silti puhujien keskenään luomassa sosiaalisessa todellisuudessa, sellaisena kuin he sen rakentavat, eikä siinä mitä itse näen. Pysin keskittymään siihen, miten osallistujat toisilleen perustelevat asiantiloja.

Erilaiset painotukset ovat diskurssianalyysin sisällä mahdollisia. Jokinen, Juhila ja Suoninen (1993b) tuovat esiin viisi periaatetta, joihin diskurssianalyttinen lähestymistapa sitoutuu, mutta joiden painotukset vaihtelevat tutkimuksittain. Periaatteet ovat 1) kielen käyttö rakentaa sosiaalista todellisuutta 2) merkityssysteemejä on useita ja ne voivat olla kilpailevia 3) kontekstisidonnaisuus

on huomioitava 4) toimijat ovat kiinnittyneet merkityssysteemeihin 5) kielen käytöllä on seurauksia tuottava luonne. Edellä toin jo esiin näkemyksen kielestä sosiaalisen todellisuuden rakentajana. Tähän näkemykseen sitoudun tässä tutkielmassa vahvasti. Merkityssysteemien moninaisuus kuvastaa sitä, miten samastakin asiasta voidaan puhua monilla eri tavoilla. Merkityssysteemien avulla järjestämme käsityksiämme sosiaalisesta todellisuudesta. Kontekstisidonnaisuudella tarkoitetaan sitä, että sanotun merkitys riippuu asiayhteydestä ja tilanteesta. Merkityssysteemeihin kiinnittymisellä tarkoitetaan muun muassa sitä, että se miten hahmotamme todellisuutta sosiaalisissa käytännöissä, vaikuttaa myös siihen, miten näemme itsemme ja oman identiteettimme. Kielen käyttö luo konkreettisia seurauksia, puheteot saavat asioita aikaan. Kielellä on vaikutusta siihen, miten näemme itsemme ja muut, miten suhtaudumme asioihin ja miten toimimme erilaisissa tilanteissa. (Jokinen 1993.) Tässä tutkielmassa painotukseni on erityisesti kielen käytön todellisuutta rakentavassa luonteessa. Lisäksi kontekstisidonnaisuus on keskeinen ilmiö aineistoni tulkinnan osalta.

Jokinen, Juhila ja Suoninen (1993c, 227–230) esittelevät myös tutkimuksen painotuksia, jotka ovat hahmotettavissa ulottuvuuksilla. Ulottuvuudet kuvaavat painotuksia kielen käytön vaihtelevuuden tai yksinkertaisuuden tasolla, analyysin keskittymistä enemmän sisältöön tai muotoon sekä menetelmän aineistovetoisuutta tai spekulatiivisuutta. Tutkimuksessa voi painottua moniäänisyyden tarkastelu tai yhden vallitsevan diskurssin tarkastelu. Tutkija valitsee tutkimustehtävässään, keskittyykö hän enemmän puhutun sisältöön vai muotoon eli siihen mitä sanotaan vai siihen, miten sanotaan. Lisäksi analyysi voi edetä aineistovetoisesti, jolloin kaikki valinnat ja havainnot perustellaan tarkasti aineistossa esiintyvillä seikoilla. Toisaalta tutkija voi valita myös spekulatiivisemmän lähestymistavan, jossa hän käyttää omaa kulttuurista tietämystään hyödyksi aineiston tulkinnassa. Näin voidaan tehdä päätelmiä, jotka eivät suoraan saa perusteitaan aineistosta, vaan tutkijalla on saman kulttuurin jäsenenä tietoa, jota analyysissä voi hyödyntää.

Tässä tutkielmassa analyysini painottuu Jokisen, Juhilan ja Suonisen (1993c) esittämillä ulottuvuuksilla enemmän kielen käytön vaihtelevuuden kuin yksinkertaisuuden puolelle. Tuon esiin aineistossa esiintyviä erilaisia tapoja hahmottaa tilanne ja suhtautua asioihin. Aineistoni ei näyttäydy yksiäänisenä, vaikka toki joistakin asioista esiintyy samanmielisyyttä ja monin kohdin yhtenevää ihmisten toimintatapojen välillä onkin. Mielenkiintoisinta ja hedelmällisintä tämän tutkielman aineiston analyysin kannalta on kuitenkin keskittyä siihen, miten yhteistä toiminnan kehystä rakennetaan eikä siihen, millainen tämä yhteisymmärrys on. Toinen ulottuvuus, sisältö ja muoto, on hieman mutkikkaampi tässä tutkielmassa. Teen analyysia ikään kuin kahdella eri tasolla:

menetelmällisesti käsitteiden tasolla, jolloin sanotun muoto painottuu, mutta toisaalta huomioin myös sisällön pohtiessani aineistoa suhteessa mediaan ja sen käyttöön perheissä. Enemmän analyysissäni painottuu kuitenkin se, miten sanotaan kuin se, mitä sanotaan. Kolmannen ulottuvuuden eli aineistolähtöisyyden ja spekulatiivisuuden tasolla painotukseni kallistuu aineistolähtöisen puoleen. Teen analyysia vahvasti aineiston ehdoilla. Toisaalta hyödynnän myös kulttuurista pääomaa ja tietämystä taustoista, kuten siitä, miten yleistä medialaitteiden käyttö on tai millaisia lasten mediasisällöt voivat olla. On siis selvää, etteivät käyttämäni painotukset osu ääripäihin.

Orientaationi on siis vahvasti aineistolähtöinen, mikä sopiikin hyvin vuorovaikutusaineiston analyysiin. Aineistolähtöisyyttä diskurssianalyysissä on perusteltu esimerkiksi sillä, että aineisto nähdään itsessään sinä sosiaalisena todellisuutena, jota halutaan tarkastella eikä vain sen kuvana (Jokinen, Juhila, Suoninen 1993b, 49). Aineistolähtöisyys tässä tutkielmassa tarkoittaa eritoten sitä, että aineisto on ohjannut tutkimuskysymysten syntymistä ja analyysissä käytettävien käsitteiden valikoitumista. Aineisto on vaikuttanut myös tutkielmassa käsiteltävään kirjallisuuteen. Aineistolähtöisyys ohjaa myös diskurssianalyttistä tutkimusta havaitsemaan kielen monimuotoisuuden ja vaihtelevuuden, jonka ansiosta sosiaalinen todellisuus on mahdollista rakentaa monin eri tavoin (Suoninen 1993, 48; Burr 1995, 48). Vuorovaikutusaineiston analyysissä diskurssianalyttinen lähestymistapa on luonteva ja hedelmällinen juuri kielen käytön vaihteluun ja yksityiskohtiin huomiota kiinnittävän orientaation vuoksi. Näin saadaan näkyväksi vuorovaikutuksen moninaiset piirteet ja voidaan tarkastella merkityksiä ja todellisuutta, joita osallistujat itse muodostavat. (esim. Jokinen, Juhila & Suoninen 1993b.) Diskurssianalyysi onkin väline, jonka avulla etsin vastausta kieleen ja vuorovaikutukseen liittyvään tutkimusasetelmaani.

### *Keskustelunalyysin soveltaminen diskurssianalyttiseen näkökulmaan*

Diskurssianalyttisen lähestymistavan ohella sovellan keskustelunalyysin käsitteitä analyysissäni tutkimuskysymyksiini soveltuvien osien. Keskustelunalyysissä käytetään aineistona todellisia vuorovaikutustilanteita (Seppänen 1997a, 18) kuten diskurssianalyysissäkin voidaan käyttää (Jokinen 1999, 43). Diskurssianalyysille ja keskustelunalyysille teoreettisina lähtökohtina on yhteistä sosiaalisen konstruktionismin ohjaama kiinnostus sosiaalisen todellisuuden kielellisen rakentumisen tutkimiseen (Jokinen 1999, 40–41). Keskeistä keskustelunalyysissä on sen arvioiminen, miten vuorovaikutustilanteeseen osallistuvat näyttävät tulkitsevan edellisiä puheenvuoroja (Suoninen 1993, 64). Tarkoituksena on kumuloida vuorovaikutuksen

säännönmukaisuuksia koskevaa tietoa (Suoninen 1999, 105). Tässä apuna käytetään mahdollisimman tarkkaa litteraatiota ja vuorovaikutuksen jäsentyneisyyden tarkasteluun kehitettyjä käsitteitä (esim. Seppänen 1997a; Sacks, Schegloff & Jefferson 1974). Vuorovaikutuksen konventiot ja jäsennykset eivät kuitenkaan ole tutkielmani tutkimustehtävän keskiössä. Ennemmin olen kiinnostunut sosiaalisen todellisuuden rakentamisesta ikään kuin laajemmalla perspektiivillä kielenkäytön vaihtelun, kontekstin huomioimisen ja tilanteen kokonaisuuden tasolla. Keskustelunanalyysi tarjoaa kuitenkin tarkkuudessaan ja yksityiskohtaisuudessaan toimivia käsitteitä myös diskurssianalyttiseen tarkastelutapaan.

Keskustelunanalyysi tarjoaa välineitä vuorovaikutuksen rakenteiden ja arkisen sosiaalisen vuorovaikutuksen tarkasteluun. Siten se on tarkoituksenmukainen valinta tutkimustehtäväni kannalta. Keskeisenä periaatteena keskustelunanalyysissa on sen ymmärtäminen, että jälkimmäinen puheenvuoro tulkitsee aina edellä sanottua. Näin voidaan tarkastella, miten erilaisia asioita konstruoidaan eli rakennetaan vuorovaikutuksessa. Keskustelunanalyysin tausta-ajatuksena on keskustelun näkeminen konventioiden ja jäsennysten ohjaamana järjestyneenä toimintana. Keskustelu ei siis ole mahdollisesta sekavuudestaan huolimatta järjestynyt miten sattuu, vaan noudatamme pitkälti totuttuja tapoja siinä, miten puhumme. (Hakulinen 1997a.) Puheenvuoroista rakentuu kokonaisuuksia, jotka noudattavat tiettyjä perusrakenteita (esim. Sacks, Schegloff & Jefferson 1974). Perusrakenteista esimerkiksi puheenvuorojen vuorottelu ja niiden jakaminen keskustelijoiden kesken ovat olennaisia käyttämäni aineiston analyysin kannalta. Keskustelunanalyysin piirissä on selvitetty, kuinka universaaleja nämä keskustelukäytännöt ovat ja osoittaa konventiot paikkaansa pitäviksi. Jäsennyksiä on kuvattu universaaleiksi ja meitä kaikkia velvoittaviksi. Esimerkiksi vuorottelujäsennys on yksi hyvin tarkkaan noudatettu konventio. (Stivers ym., 2009.)

Tutkielmassani en pyri löytämään tai vahvistamaan vakiintuneita konventioita tai yleisiä toimintatapoja, sillä tutkimusasetelmani tähtää vuorovaikutuksen moninaisuuden ja vaihtelevuuden esiin nostamiseen. On kuitenkin väistämätöntä, että tietyt keskustelun säännönmukaisuudet esiintyvät aineistossa, mutta median käytön kontekstissa ei välttämättä esiinny samanlaisia säännönmukaisuuksia kuin ilman laitteita tapahtuvassa kasvokkaisessa vuorovaikutuksessa (Danby ym. 2013, 95). Perinteisesti keskustelunanalyysin piirissä käytetyistä käsitteistä, kuten puheteosta, on kuitenkin hyötyä analyysini tarkkuuden lisäämisessä. Lisäksi se, millaisia tulkintoja osallistujat näyttävät tekevän edellisistä puheenvuoroista on erittäin merkityksellistä vuorovaikutusasetelman dynamiikan rakentumisessa, jonka tarkastelu on keskeinen tutkimuskysymykseni. Näistä syistä

diskurssianalyttinen lähestymistapa keskustelunanalyyttisin soveltamistavoin palvelee tutkimustehtävääni, eli sisarusten välisen vuorovaikutuksen dynamiikan selvittämistä parhaiten.

### *Keskeiset käsitteet*

Analyysini keskeisimpiä käsitteitä ovat puheteko, teon funktio, positio, rooli ja kehys. Nämä käsitteet auttavat hahmottamaan osallistujien vuorovaikutussiirtoja ja niiden välistä dynamiikkaa sekä heidän yhdessä rakentamiaan vuorovaikutusasetelmia. Seuraavaksi määrittelen käsitteet siten, kuin niitä tutkielmassa käytän. Analyysissäni hyödynnän kutakin käsitettä silloin kuin sen käyttäminen parhaalla mahdollisella tavalla avaa vuorovaikutuksen dynamiikkaa osallistujien välillä.

#### *Puheteko ja funktio*

Puheteon käsite liittyy kiinteästi diskurssianalyttiseen oletukseen kielen seurauksia tuottavasta luonteesta. Kielellä tehdään asioita rakentaen samalla sosiaalista todellisuutta. (esim. Jokinen, Juhila & Suoninen 1993b, 41.) Ymmärrän puheteon keskustelijan tuottamaksi äänteelliseksi lausumaksi, jota voidaan käsitellä yhtenä kokonaisuutena. Lausuma-käsitettä käytän puheteon ohella kuvaamaan puheen kokonaisuutta, joka on lähellä kieliopin virke-käsitettä. (Hakulinen 1997b, 37). Lausuma on kieliopillisempi ilmaus kuin puheteko, joka viittaa kirjaimellisesti kielellä tekemiseen. Puheenvuoroksi lasken sellaisen kokonaisuuden, jonka osallistuja yhdellä kertaa lausuu. Yksi puheenvuoro voi sisältää useita puhetekoja. Puheteko koostuu sanoista, jotka tekevät jotakin: ne esimerkiksi tervehtivät, tuovat esiin ymmärryksen, arvostelevat ja luokittelevat. Puheteko määritellään siis pitkälti teon funktion kautta. Funktioksi määrittelen ne kaikki mahdolliset seuraukset, joita puheteko luo (Suoninen 1993, 48). Keskustelijan tuottamalla puheteolla on siis erilaisia mahdollisia funktioita, joiden toteutuminen riippuu keskustelukumppaneiden tekemistä tulkinnoista. Vaikka tiedostan useiden mahdollisten funktioiden mahdollisuuden, ei tutkielmani analyysi koostu jokaisen puheteon kaikkien mahdollisten seurausten esittelystä, sillä se ei ole vuorovaikutustilanteen kokonaisuuden hahmottamisen kannalta mielekästä. Keskitynkin analyysissä tarkastelemaan keskusteluun osallistuvien kannalta keskeisimmiksi muodostuvia funktioita.

#### *Positio ja rooli*

Positiolla tarkoitan keskustelijan ottamaa tai saamaa asemaa vuorovaikutustilanteessa (vrt. Jokinen, Juhila & Suoninen 1993b, 39). Myös subjektipositio-käsite on mahdollinen, mutta Eero Suonisen

(2015a; 2015b) tapaan koen lyhyemmän muodon riittäväksi kun käsitellään keskustelijoiden asemia suhteessa toisiinsa. Suonisen (2015b) mukaan tätä tuottamista tehdään aloitteilla ja siirroilla keskustelussa. Positiot rakentuvat näin ollen siitä, miten keskustelija toimii vuorovaikutuksessa. Keskustelussa on kuitenkin aina läsnä useampi henkilö, joten osallistujat eivät voi päättää yksin omaa positiotaan keskustelussa. Keskustelussa myös tarjoutuu positioita ja keskustelukumppaneita pyritään asettamaan tiettyihin positiioihin. (Jokinen, Juhila & Suoninen 1993b, 39.)

Positioilla näyttäisi olevan vaihteleva luonne: yhden keskustelun aikana on mahdollista asettua useisiin eri asemiin. Näistä neuvotellaan ja ongelmia saattaa tulla, jos joku ei hyväksy hänelle tarjottua positiota. Positiot liittyvät siis olennaisesti diskurssi- ja keskusteluanalyysien mielenkiinnonkohteeseen eli siihen, miten sosiaalisesta todellisuudesta neuvotellaan kielen käytön avulla ja miten kielen käyttö on vaihtelevaa. Suoninen (2015b) kuvaakin positioita tilanteisiksi ja meneillään olevaan vuorovaikutusasetelmaan liittyviksi. Tässä tutkielmassa käytän position käsitettä niin, että sillä voidaan tarkoittaa osallistujan laajemmin ottamaa asemaa keskustelussa, mutta myös yksittäisestä puheenvuorosta voidaan tunnistaa positio, joka on ikään kuin alemmalla tasolla. Kysyjän ja vastaajan sekä neuvojan ja neuvottavan positiot ovat tästä yleinen esimerkki niin arkikeskustelussa kuin institutionaalisessa vuorovaikutuksessa.

Yksi ero arkikeskustelun ja institutionaalisen keskustelun välillä on se, että institutionaalisessa keskustelussa roolit ovat usein ennalta määrättyt ja kaikki osapuolet tiedostavat tämän ja siitä johtuvat velvoitteet. Roolien tiedostaminen vaikuttaa olennaisesti siihen, millaisia asemia keskustelussa otetaan. Esimerkiksi lääkäri ottaa kyselijän ja selvittäjän position potilaan ottaessa vastaajan ja selittäjän position. Tämä liittyy keskustelun luonteeseen, tarkoitetaanhan institutionaalisella vuorovaikutuksella toimintaa, jossa kumpikin osapuoli pyrkii suorittamaan tiettyä instituutioon liittyvää tehtävää. (Peräkylä 1997, 177.) Arkikeskustelussa roolit eivät ole välttämättä yhtä vakiintuneita, eikä niistä poikkeamista pidetä yhtä selontekoa vaativana kuin institutionaalisessa keskustelussa. Siten myöskään positiot eivät ole ennalta määrättyjä. Tosin arkikeskustelukaan edes perheissä tai ystävien kesken ei ole rooleista vapaata. Erityisesti vanhemman ja lapsen roolit ovat usein vahvat. Vaikka litteraatiosta ei näkisi, ketkä puhuvat, voi puheenvuorojen perusteella oletettavasti päätellä, kumpi on vanhempi ja kumpi alaikäinen lapsi. Tästä huolimatta molemmat voivat ottaa erilaisia positioita yllättävilläkin tavoilla. Erityisesti tämä saattaa korostua medialaitteisiin liittyvän vuorovaikutuksen kohdalla, jossa lapsella voi olla enemmän tietoa kuin vanhemmalla tai vanhempi saattaa toimia lapsen kanssa leikin tasolla vaikkapa pelatessaan. Juuri vaihtelevuus positioiden ottamisen, tarjoamisen ja muodostamisen

kohdalla tekee siitä mielenkiintoisen ilmiön vuorovaikutuksen rakentumisen kokonaisuuden kannalta.

Positio on lähellä roolin käsitettä. Positioiden ottamisen kautta voidaan nähdä rakentuvan vuorovaikutuksessa ylläpidettävät roolit. Toisaalta roolit myös ohjaavat valittuja ja saatuja positioita. Esimerkiksi isovelji voi roolissaan toimiessaan ottaa tietynlaisia tunnistettavia positioita suhteessa pikkuveljeensä. Roolilla tarkoitan tässä tutkielmassa positiota laajempaa käsitettä, joka kattaa alleen useita vaihtelevia positioita keskustelun aikana. Esimerkiksi vanhemman rooli on läsnä, vaikka hän olisikin lapsensa neuvottavana. Roolia ei näkemykseni mukaan tuoteta siis jatkuvasti aktiiviseksi, vaan se saattaa jäädä vuorovaikutuksessa taustalle hetkellisesti. Erving Goffman mukaan ihmiset esittävät toisilleen rooleja, joihin liittyy odotus tietynlaisesta käyttäytymisestä. (Goffman 1956, 90). Rooleihin liittyy siis tietynlaisia odotuksia, mutta roolin sisällä on siis mahdollista ottaa erilaisia positioita (Suoninen 2010, 32–33). Rooli on melko velvoittava vuorovaikutuksessa, esimerkiksi sisarusten roolit suhteessa toisiinsa ovat melko näkyviä: pikkusisarusta kohdellaan usein tätä roolia ajatellen. Roolien asettamia odotuksia vastaan on tosin mahdollista toimia, esimerkiksi pikkusisarus voi neuvoa vanhempaa sisarusta. Tämä mahdollistuu vaihtelevien positioiden avulla.

### *Kehys*

Goffmanin (esim. 1986) kehittänyt kehysanalyysi antaa välineitä vuorovaikutustilanteiden tarkasteluun. Lyhyesti kehyksellä tarkoitetaan vastausta kysymykseen: mitä tässä on meneillään. Goffman kuvaa ihmisten järjestävän kokemustaan maailmasta tällä tavoin. Useiden kehysten on mahdollista esiintyä päällekkäin. Myös sama tilanne voi näyttäytyä eri ihmisille erilaisena toimintakehyksenä. (emt. 8–10.) Osallistumiskehyksellä viitataan puhujien välisiin suhteisiin. Kun jotakin sanotaan, kaikkien läsnäolijoiden ja sanotun välille muodostuu jonkinlainen suhde tai asema. Nämä osallistumiskehykset vaihtelevat tilanteittain ja niihin on mahdollista suuntautua eri tavoin. (Suoninen 2015a.) Käytän lyhyempää kehys-termiä Suonisen tavoin (esim. 2015b) kuvaamaan kokonaisuutta: tilanteen mieltä osallistujille, tämä kattaa luonnollisesti myös osallistujien väliset suhteet. Kehyksen käsitteen kanssa käytän rinnakkain vuorovaikutusasetelman käsitettä, joka myös viittaa siihen, mitä tilanteessa on meneillään ja miten osallistujat toimivat suhteessa toisiinsa. Haluan korostaa näkökulmaa, että osallistujat rakentavat itse kehyksen ja ohjaavat sen muotoutumista vuorovaikutuksessa tekemillään siirroilla. Kehyksen on kuvattu olevan aina liikkeessä (Seppänen 1997b, 156). Tiedostan myös kehyksiin liittyvät normit, joita on oltava, jotta osallistujat voisivat tunnistaa kyseessä olevan tilanteen ja toimia sen mukaisesti. Kehykseen liittyy siis aina myös ennalta määrättyjä piirteitä, jotka tekevät siitä juuri esimerkiksi leikin tai pelin

kehysten. Osallistujat voivat silti muokata kehyksiä ja venyttää niiden rajoja esimerkiksi luomalla uusia toimintatapoja. Jollain tapaa osallistujien on silti kyettävä tunnistamaan kehys, muutoin vuorovaikutuksen yhteinen ymmärrys on vaarassa. (Goffman 1974.)

#### **5.4 Tutkimustehtävän täsmentäminen**

Seuraavaksi esittelen tutkimustehtäväni ja siihen liittyvät aineiston analyysissä käytetyt tutkimuskysymykset. Tutkielmani aiheena on sisarusten välisen medialaitteiden äärellä tapahtuvan vuorovaikutuksen dynamiikan tarkastelu. Tutkimusongelmani on seuraavanlainen:

*Millaista sisarusten välisen dynamiikan on mahdollista olla medialaitteiden äärellä, ja millä keinoin sitä rakennetaan?*

Tämän tutkimustehtävän selvittämiseksi esitän aineistolle erilaisia kysymyksiä hyödyntäen diskurssianalyysin ja keskustelunanalyysin käsitteitä. Käsitteet auttavat hahmottamaan vuorovaikutuksen muotoja ja rakentumista yksityiskohdissa. Keskeisimmät kysymykseni ovat: *Millaisia positioita toimijat ottavat ja saavat? Millaiseksi tilanteen kehys toimijoille muodostuu?* Lisäksi käsittelen vuorovaikutukseen osallistuvien toimintojen funktioita siten kuin ne tilanteissa näyttäytyvät. Huomioni on siinä, millaisia vuorovaikutussiirtoja osallistujat tekevät ja miten he näyttävät tulkitsevan toisiaan sekä vuorovaikutuksen kulkua. Näiden kysymysten varaan rakentuu aineiston analyysi.

Sisarusten välisen vuorovaikutuksen lisäksi huomioin myös vanhempien vaikutuksen vuorovaikutuksen kulkuun, jos he ovat tilanteessa paikalla. Tähän valintaan päädyin aineiston ehdoilla: monet mielenkiintoiset aineisto-otteet olisivat jääneet analyysin ulkopuolelle, jos olisin rajannut otteet tiukasti pelkästään sisarusten välistä kommunikaatioita sisältäviin. Tästä johtuen tutkimustehtävään vastaaminen edellyttää kysymään aineistolta myös: *Millainen on vanhemman vaikutus sisarusten väliseen dynamiikkaan? Millaisia tehtäviä vanhempi vuorovaikutusepisodeissa ottaa ja saa?* Päähuomioni on kuitenkin sisarusten välisessä vuorovaikutuksessa, jota vanhempien läsnäolo saattaa sävyttää tai ohjata.

Medialaitteiden käyttö luo kontekstin käyttämälleni aineistolle. Huomioin tämän aspektin analyysissäni tarkastelemalla seuraavia asioita: *Miten media-laite näyttää vaikuttavan lapsen*



*käyttäytymiseen? Mitä mediankäyttö tuo tilanteeseen (esim. puheenaiheita, haluja, toiveita, kilpailua)?* Pyrin selvittämään, minkälaisena toimijana medialaite ja sen välittämät sisällöt ovat aineisto-otteissa. Nämä median käyttöön liittyvät kysymykset täydentävät tutkimustehtävääni kontekstin tasolla.

Näillä kolmella aihepiirillä (sisarusten välinen vuorovaikutus, vanhempien vaikutus siihen ja mediakonteksti) rajaan tutkimustehtäväni koskemaan medialaitteiden äärellä tapahtuvaa sisarusten välistä vuorovaikutusta, johon vanhemmat tai vanhempi voi olla osallisena. Huomioni on siis siinä, miten sosiaalista todellisuutta rakennetaan yhteistoiminnassa vuorovaikutussiirtojen avulla, mutta otan huomioon myös sanotun sisällön ja kontekstin.

## 6 Analyysi: sisarusten välisen vuorovaikutuksen dynamiikka

Esittelen luvun aluksi analyysiprosessin kulkua ja tekemiäni valintoja koskien aineiston käsittelyä. Tämän jälkeen siirryn varsinaiseen aineisto-otteiden analyysiin.

### 6.1 Analyysiprosessi

Aineiston käsittely alkoi tutkimustehtäväni kannalta olennaisten tapahtumien etsimisellä tutkimusprojektin aineistokorpuksesta. Aloitin lukemalla Erik Mantereen kirjoittamia tiivistelmiä huolellisesti ja etsin niistä ensin sisarusten välistä vuorovaikutusta sisältävät kohdat, jotka tapahtuvat medialaitteiden äärellä. Karsimalla pois perheet, joissa ei tapahtunut kuvattuna arki-ilta tutkiskymysteni kannalta relevantteja tapahtumia, jäljelle jäi 10 perhettä kahdestatoista. Videoaineiston kattaessa useita tunteja materiaalia, oli minun leikattava sitä pienempiin palasiin. Merkitsin kiinnostavat lasten välistä vuorovaikutusta sisältävät kohdat paperille ja etsin ne sitten videoaineistosta. Leikkasin ohjelman avulla erityisen kiinnostavat ja tutkimustehtävääni sopivat tapahtumat aineistosta tarkempaan tarkasteluun. Kiinnostavuus rakentui muun muassa toiminnan vaihtelevuudesta ja intensiivisyydestä. Nämä 20 katkelmaa muodostavat aineistoni ytimen, jota olen analysoinut tarkasti ja litteroinut ne.

Rajasin siis aineiston siten, että analyysiin valitsin joitakin havainnollistavimpia sisarusten välisiä mediankäytön tilanteita. Valitsen otteet siten, että ne edustavat erilaisia mediankäytön tilanteita erilaisin kokoonpanoin kuitenkin siten, että sisarusten välinen vuorovaikutus on keskeisimmässä roolissa. Ehdokkaita tarkempaan analyysiin oli useita, mutta koska tavoitteena on tarkastella yksityiskohtaisesti vuorovaikutuksen rakentumista, aineisto-otteita ei voi pro gradu -tutkielman kokoisessa työssä olla kovinkaan montaa. Päädyin valitsemaan aineistosta vuorovaikutuksen ja tutkimustehtäväni kannalta rikkaimmat otteet, joissa aineksia analyysiin on runsaasti ja niiden voidaan päätellä kuvastavan jotakin olennaista sisarusten välisestä vuorovaikutuksesta median parissa. Pyrin valikoiduilla aineisto-otteilla tuomaan esiin erilaisten kehysten ja positioiden moninaisen vaihtelun, jota tapahtuu paljon lyhyessäkin aineisto-otteessa. Aineisto-otteiksi päätyneiden katkelmien kiinnostavuus syntyi esimerkiksi jonkin ongelman ratkaisuyrityksestä tai muutoin tiivistä ja vaihtelevasta vuorovaikutuksesta, jossa on aktiivisesti jotakin meneillään. Analysoimissani otteissa on paljon valinnanpaikkoja ja potentiaalia erilaisiin tilanteen kulkuihin.

Lisäksi valitut otteet kuvastavat hyvin erilaisten medialaitteiden käyttöä perheissä ja niiden avulla

pystyn osallistumaan perheiden ja lasten mediankäytöstä käytävään keskusteluun. Aineistokokonaisuudessa on myös runsaasti materiaalia, jossa lapset käyttävät medialaitteita rauhallisesti ja hiljaa. Tutkielmani tutkimustehtävän kannalta mielekästä oli kuitenkin löytää toimintaepisodeja, joissa esiintyy vilkastakin vuorovaikutusta. Aluksi tavoitteenani oli löytää aineistoa, jossa esiintyisi vain lasten välistä kommunikaatioita, mutta pian huomasin, että vanhemmat olivat aineistossa paljon mukana lasten median käytössä. Päädyin valitsemaan mukaan myös otteita, joissa vanhempi tai vanhemmat ovat mukana. Päähuomio kuitenkin säilyy sisarusten välisen vuorovaikutuksen dynamiikassa, johon vanhemman toiminta vaikuttaa. Analyysiosiossa on mukana aineistoa neljästä eri perheestä. Tarkastelen yhteensä kahdeksaa eri toimintaepisodia, jotka ovat valikoituneet edellä esitetyin perustein niiden 20 katkelman joukosta, joihin olen tarkemmin tutustunut analyysiprosessin aikana.

Aineiston tarkastelussa on ollut merkityksellistä erottaa toiminnan kehys, jotta olen saanut eroteltua tapahtumia toisistaan. Joskus kehys vaihtuu selkeästi ja on huomattavissa ikään kuin tilanteen alku ja loppu. Toisinaan taas useat kehykset esiintyvät päällekkäin eikä niiden alkamis- ja päättymiskohtia voi selkeästi havaita. Valitseni otteiden kohdalla olen pyrkinyt katkaisemaan ne luontevista kohdista, joissa tilanteen orientaatio vaihtuu. Analyysin kannalta ei ole mielekästäkään pyrkiä kuvaamaan pitkiä tilanteita vaan pyrin tuomaan esiin lyhyiden tilanteiden sisältämän sosiaalipsykologisen rikkauden. Otteet ovat luonnollisesti vain murto-osia ihmisten arjesta, enkä voi niiden avulla kuvata esimerkiksi koko perheen yleistä dynamiikkaa tai tutkia sisarussuhteen laatua. Se, mitä voin tehdä on tuoda esiin siirtojen, orientaatioiden ja tulkintojen vaikutukset tilanteiden kulkuun.

Purkutarkkuus on valikoitunut tutkielmaprosessin kuluessa sen perusteella, miten saan riittävän hyvin esiin keskeiset asiat aineisto-otteista. Usean kuuntelu- ja katselukerran avulla olen selvittänyt puheenvuorojen sisällöt niin tarkkaan kuin mahdollista. Prosodiaan olen kiinnittänyt huomiota erityisesti kohdissa, joissa tulkitsen äänenpainoilla olevan erityistä merkitystä suhteessa vuorovaikutuksen kulkuun positioiden ja kehysten valitsemisen, saamisen ja muuttamisen tasoilla. Tauot merkitsen sekunnin tarkkuudella, siten että alle sekunnin tauko merkitään merkillä (.). Samanlaista tarkkuutta on noudattanut esimerkiksi Holkeri-Rinkinen väitöskirjassaan (2009). Päädyin samantyyppiseen ratkaisuun, sillä huomioni analyysissa on samankaltainen kuin Holkeri-Rinkisellä: vuorovaikutuksen tilanteinen rakentuminen kielenkäytön avulla. Käytän yleisesti käytössä olevia litteraatiomerkkejä, jotka löytyvät tutkielman liitteenä.

Päädyin nimittämään kaikkia aineistossa esiintyviä lapsia heidän sisarussuhteitaan korostaen veljiksi ja siskoiksi. Näin pyrin säilyttämään huomion sisarusten välisessä toiminnassa. Kun otteissa esiintyy vanhempien ja lasten välistä vuorovaikutusta, nimitän lapsia tietenkin pojiksi ja tyttäriksi. Litteraatioissa käytän seuraavia kirjaimia kuvaamaan tilanteeseen osallistuvia perheenjäseniä:

V=veli S=sisko Ä=äiti I=isä

Jos siskoja tai veljiä on useampia, saavat kirjaimet peräänsä numeroinnin ihmisten erottamiseksi toisistaan. Esittelen otteiden alussa lasten iät, koska ikäjärjestys saattaa vaikuttaa lasten keskinäisiin suhteisiin sekä heidän ikätasoltaan oletettaviin taitoihin. Olen antanut perheille fiktiiviset nimet, koska näin perheisiin on helppoa viitata esimerkiksi vertaillen niissä esiintyviä toimintatapoja pohdintaosiossa.

Analyysi etenee siten, että ennen aineisto-otetta kerron tarvittavat taustatiedot vuorovaikutusepisodista ja siihen osallistujista. Kaikkien osallistujien nimet ja muut yksityiskohdat, jotka mahdollistaisivat tunnistamisen, on muutettu. Otteen jälkeen analysoin sitä käsitteiden avulla selvittäen tilanteen vuorovaikutuksellista kokonaisuutta ja osallistujien välistä dynamiikkaa. Keskeisimmät käyttämäni käsitteet ovat kehys ja positio. Käsitteet olen esitellyt tarkemmin luvussa viisi. Osallistujat esittävät tietyistä positioista puhetekoja, joilla on jokin funktio vuorovaikutuksen kulun suuntaamisessa. Näin muodostuu toiminnan kehys, johon vuorovaikutuksen osapuolet kulloinkin ovat orientoituneet. Olen merkannut positiot ja muodostuvat kehykset tekstiin kursivilla. Käsitteellisen analyysin ohessa pohdin kutakin tilannetta suhteessa lasten medialaitteiden käyttöön. Jokaisen perheen otteiden jälkeen esitän lyhyesti keskeisimmät havainnot niissä esiintyneistä kehyksistä ja positioista. Laajempi pohdinta ja yhteenveto tuloksista sisältyvät tutkielman viimeiseen lukuun.

## **6.2 Sisarukset medialaitteiden äärellä**

### *Vuoroista kinastelua*

Seuraavassa otteessa oman vuoron saaminen ja pyytäminen ovat sisarusten kannalta keskiössä medialaitteen eli tässä tapauksessa kannettavan tietokoneen käytön yhteydessä. Vuorotteluperiaatetta ylläpidetään erilaisin keinoin ja eri toimijoiden toimesta monissa eri kohdin.

Vaikka sisarusten välinen toiminta on keskeisin tarkasteltava seikka tässä tutkielmassa, on väistämätöntä, että vanhempi tai vanhemmat vaikuttavat myös tilanteen kulkuun, kuten tässä otteessa tulee ilmi.

Virtasten perheen 5-vuotias veli Topias ja 4-vuotias pikkusisko Maisa ovat äitinsä kanssa olohuoneessa. Äiti ehdottaa lapsille tietokoneen käyttöä.

- 01 Ä: lai- laitaksmä teille vielä hetkeks haluuttekste kattoo sitä  
 02 V: minä haluun  
 03 S: minä haluun °mm minä°  
 04 Ä: siinä menee aikaa  
 05 S: ((juoksee tietokoneelle)): MINÄ  
 06 ((molemmat lapset tietokoneen äärellä, veli pitää kiinni siskosta))  
 07 Ä: hei pitiks teidän hei älä älä siinä mitä sä tommosta teet ((veljelle))  
 08 V: nnoo en ikinä pääse ((menee pois tietokoneen edestä))  
 09 Ä: me sovittiin äsken mitä me sovittiin?  
 10 V: no että kymmenen minuuttia  
 11 Ä: ei vaan maisa saa kuunnella sen [(1)] sen yhen kappaleen [ja sitten sinun vuoro  
 12 S: [hhh] [kuningatar  
 13 artturin ((venkoilee koneen edessä innoissaan))  
 14 Ä: niin kuningas ein (.) maisa halua kuunnella kuningas ei ja sitten sinä saat (.) [jos alat  
 15 poraan ni sä menet (nukkumaan)  
 16 S: [sitte  
 17 kuningas artturin  
 18 Ä: hei (2) mutta ei se oo vähään aikaan ny vielä kypsä se kone avaa  
 19 V: [hihi  
 20 S: [hihi  
 21 V: k(h)ypsä kone ((veli tulee takaisin käynnistyvän tietokoneen äärelle jakkaran kanssa,  
 22 yrittää laittaa sitä koneen edustalle, sisko yrittää istua tuolille))  
 23 Ä: ei oo kypsä kone viel  
 24 V: tämä on minun penkki  
 25 S: minun minun minun minun ((yrittää ottaa jakkaran veljeltä))  
 26 V: minun  
 27 Ä: maisa täällä on toinen hei sit jos on tollanen hirvee häsläys (.) niin sitte en jaks laittaa  
 28 enää mitään

Äiti tarjoaa lapsille mieluisaa tekemistä, josta kumpikin sisarus heti innostuu. Kaikki läsnäolijat vaikuttavat tietävän heti, mistä on kyse vaikkei äiti mainitsekaan suoraan, mitä hän aikoo lapsille ”laittaa” ja mitä ehdottaa katsottavaksi. Äiti kuitenkin on kannettavan tietokoneen äärellä, josta lapset ilmeisesti päättävät, että tarjottu tekeminen liittyy tietokoneen käyttöön. Äiti näyttää olevan tilanteessa muun muassa kurin ja järjestyksen ylläpitäjä, tämän position hän ottaa itse ja lapset

tukevat tätä tottelemalla ja neuvottelemalla äidin kanssa siitä, miten vuorot jaetaan. Äidin kielenkäyttö heijastelee kurinpidon lisäksi monia muitakin vanhemmuuteen liitettyjä seikkoja. Esimerkiksi lapsilähtöisyys ja opettaminen tulevat esiin äidin toiminnassa. Äiti toteuttaa tilanteen ohjaamisen lisäksi kasvatustehtävänsä monin erilaisin keinoin. Hän ylläpitää järjestystä nuhtelemalla (rivi 7) ja varoittamalla (rivit 14 ja 27), sekä muistuttamalla sovitusta pedagogisen kysymyksen muodossa (rivi 9) ja lapsilähtöisesti ohjaten (rivi 14). Äiti käyttää joustavasti tilanteen hallinnan keinoina käytännöllisiä loogisia ratkaisuja ja rajojen asettamista. Puhetekojen funktiot muodostuvat tilanteen kulun edistämisen ja lasten tasapuolisen huomioonvoinnin ympärille. Funktiot toteutuvat, sillä lapset reagoivat äidin puhetekoihin niin kuin nuhteluihin ja varoituksiin on tapana: vastustelemalla (rivi 8), mutta myös tottelemalla, joten voidaan sanoa, että äiti onnistuu tehtävissään. Seuraavaksi esittelen tarkemmin keinoja, joita äiti käyttää tilanteen hallitsemiseen. Samalla käsittelen lasten reaktioita ja niiden vaikutusta tilanteen kulkuun.

Äiti avaa tilanteen lauseella, jonka funktio on ehdotus tietokoneen käytöstä. Näin lapset sen tulkitsevat, sillä vastaavat kysymykseen innokkaasti myöntävästi. Äidin puheenvuorossa ”haluuttekste”-ilmaus kuvastaa lapsilähtöisyyden ideaa: äiti tarjoaa lapsille jotakin mukavaa tekemistä, joka toteutuu, jos lapset itse haluavat. Molemmat lapset ilmaisevat haluavansa. Sisaruksille tyypilliseen tyyliin he kilpailevat siitä, kumpi saa vuoronsa ensin. Veljen leikillinen ”minä haluan” -huuto rivillä 2 ilmaisee halun, mutta toimii myös kutsuna kilpailuun. Sisko vastaakin tähän kutsuun samoin sanoin ja samalla leikillisellä sävyllä. Tietokoneen käyttö näyttäytyy siis molemmilla lapsille mieleisenä puuhana. Siskon on esitettävä halunsa, jotta hänelläkin olisi mahdollisuus päästä koneen käyttäjäksi. Sisko huutaa kovempaa ja esiintyy innokkaammin juoksemalla ja venkoilemalla. Näin tilanteeseen muodostuu *kinastelukehys*, jossa osapuolina ovat *haluajien* positiossa olevat sisarukset. Oman halun esittäminen toimii melko kehittymättömänä neuvottelukeinona, eikä se tässäkään tapauksessa saa toivottua vaikutusta aikaan. Äiti kykenee estämään orastavan konfliktin toppuuttelemalla lapsia rivillä 4: ”siinä menee aikaa”. Koska tietokoneen käynnistymisessä kestää hetki, ei lasten tarvitse äidin mukaan vielä olla valmiina tietokoneen edessä, eikä siten ole syytä kinastella siitä, kumpi ensin pääsisi vuoroon. Äidin keino on sinällään kekseliäs: hän ei puutu kinasteluasetelmaan muodostaen siitä ongelmaa, vaan ikään kuin ohittaa sen.

Vuorovaikutustilanteissa jännitteet voivat kuitenkin vaihdella nopeasti ja tilanteen kehys lipuukin tässä tapauksessa leikillisestä kinastelusta *kiistelykehysten* puolelle, kun veli tarttuu siskoonsa estääkseen tämän pääsyn tietokoneelle. Hän ei halua päästää siskoa tietokoneelle. Äiti pitää tällaista

käyttäytymistä huonona ja kieltää sen tällä kertaa suoraan puuttumalla. ”Mitä sä tommosta teet”-kysymys voidaan tulkita pedagogiseksi ja se tarjoaa pojalle myös mahdollisuuden miettiä ja selittää tekojaan. Kysymysmuotoinen ilmaus siitä, ettei toiminta ole sallittua laittaa pojan miettimään omaa toimintaansa. Ilmeisesti hänen oletetaan jo tietävän, että kyseinen käyttäytyminen ei ole sallittua. Poika vastaa kysymykseen tuoden esiin syyn huonona pidetylle käyttäytymiselle: hän ei ”ikinä” pääse tietokoneelle. Näin ollen pojan mukaan sisko olisi aina se, joka pääsee tietokoneella. Riitatilanteissa tällainen argumentointi lienee yleistä, eikä useinkaan tarkoita, että kyseessä olisi näin absoluuttinen asia. Äiti perusteleekin siskon vuoroa sopimuksella, joka on tehty yhdessä. Näin äiti hyödyntää jälleen opettavaista kasvatuskäytäntöä. Vetoaminen pojan omaan ymmärrykseen yhteisestä sopimuksesta tehoaa: ”mitä me sovittiin”-kysymys kehottaa poikaa muistelemaan tilannetta, jossa on ilmeisesti itsekin ollut sopijana. Pojalla on kuitenkin aluksi eri näkemys kuin äidillä: veli sanoo, että sovittiin tietyistä ajasta, jonka saa käyttää omaan tietokonevuoroonsa. Äiti taas muistuttaa, että vuoron määreenä on yksi musiikkivideo eikä tiettyä aikaa. Poika tuntuu hyväksyvän tämä vuoronmäärittelyn, sillä hän ei enää vastustele. Äiti toimii tässä tilanteessa kasvattajan positiossa, hän perustelee rationaalisesti valintojaan lapsille opettaen näin vuorottelukäytäntöjä ja reilutta. Sisarukset taas rakentavat otteen alussa tilannetta kilpailun kehyksessä. Äidin ja lasten kehykset näyttävät siis olevan erilaiset ja siksi ristiriidassa keskenään. Kehysten ristiriita ratkeaa, kun poika siirtyy äidin kehykseen: rationaaliseen neuvotteluun. Tyttö tosin pysyy kehyksen ulkopuolella rallatellen omia juttujaan tietokoneen äärellä.

Sisaruksista kumpikin haluaa samaa asiaa tuoden tämän selkeästi esiin, mutta ennalta sovittu asia on kuitenkin päätöksen perusteena. *Reilun päätöksentekijän* positioon asettuu tässä tapauksessa vanhempi. Lapset eivät saa mahdollisuutta keskenään sopia vuoroista vaan äidin esittämää määräystä on toteltava. Toisaalta äidin määräys ei kuitenkaan ole vain ylemmän auktoriteetin esittämä vaan hän kysyy lapselta ja selittää heille tilannetta rationaalisesti eli toimii reilusti. Eräs kiinnostava seikka on, että medialaitteiden käytön nähdään tavallisesti vähentävän perheenjäsenten keskinäistä vuorovaikutusta (esim. Vandewater, Bickham & Lee 2006). Tässä tapauksessa se näyttää osin pitävän paikkaansa sisarusten välisen suhteen kohdalla, sillä heidän välisensä vuorovaikutus on kaventunut kiistelyn tasolle. Toisin on äidin ja lasten välillä tässä otteessa: tietokoneen ympärille rakentuu monipuolinen keskustelu erityisesti äidin toimesta. Neuvottelu ja kiistely laitteen käyttövuoroista kutsuu äidin pedagogiseen tehtävään, jossa hän opettaa lapsille tasapuolista vuorottelua. Lasten välille laitteen käytön mahdollisuus taas herättää kiistelyasetelman, joka sekin voidaan nähdä mahdollisena oppimisen paikkana. Lapset eivät keskenään pääse neuvottelemaan vuoroista muuten kuin kiistelyn muodossa, mutta he voivat äidin antamista

perusteluista oppia yhteistoiminnan periaatteita. Pienten lasten, 4 ja 5 vuotta, kehottaminen neuvottelemaan keskenään vuoroista tuskin olisi kovin hedelmällistä, sillä neuvottelukeinot ovat ainakin alussa osoitetun perusteella oman halun ilmaisun tasolla. Tärkeämpää lienee se, että äiti pystyy säilyttämään tilanteen rauhallisena ja hallittuna.

Otteen riveillä 18–21 sisarukset rakentavat humoristisempaa ja leikillisempää asetelmaa nauramalla ja jakkarasta kilpailemalla. Lapsia naurattaa äidin ilmaus koneen kypsymisestä. Kenties äiti sekoittaa juuri tuolla hetkellä valmistamansa puuron ja tietokoneen käyttämällä ruoanlaitosta tuttua termiä koneen kohdalla. Joka tapauksessa tämä naurattaa lapsia, luoden medialaitteen ympärille huumoria ja yhdessä jakamista eli *yhteisen hauskanpidon kehyksen*. Äiti toistaa sanansa rivillä 23 kehottamalla lapsia odottamaan tietokoneen käynnistymistä ja pysymällä tässä samassa huumorin kehyksessä, jonka lapset ovat luoneet. Tällainen vanhemman käyttämä keino osoittautuu hyödylliseksi tilanteen kulun kannalta: äiti toistaa sanansa, vaikka huomaa hassun kontekstin. Koska tämä nauratti lapsia, on se hyvä keino lasten pitämiseksi tyytyväisinä. Huumori perustuu tässä yhteydessä sanan kontekstiin. Uudessa kontekstissa käytetyn sanan merkityksen voi ymmärtää lause- ja tilannekontekstin avulla. (Jokinen, Juhila & Suoninen 1993b, 30–31.) Meneillään on humoristinen sanailu, mutta samaan aikaan myös erimielisyydestä neuvottelu leikilliseen tapaan. Veli on tuonut tietokoneen edustalle jakkaran, jolla voisi istua. Sisko yrittää kuitenkin istua tälle jakkaralle, jolloin alkaa *neuvottelukehyksessä* käyty keskustelu siitä, kenen jakkara on. Siskon ”minun minun” -sanon toistelu kuulostaa leikilliseltä nahistelulta, eikä kovin vakavalta. Tässä kohdin toistuu otteen alussa esiintynyt kilpailu siitä, kumpi saa jotakin, mitä molemmat haluavat. Oman halun toistaminen toimii lasten neuvottelukeinona, jonka funktio ja tavoite on oman halun toteutuminen. Keino ei kuitenkaan tilanteessa rakennu kovin toimivaksi, sillä orastava konflikti ei jankkaamisella ratkea vaan äidin on jälleen puututtava siihen praktisesti kertomalla ratkaisu.

Vanhemman tulkinta tilanteesta saattaa joskus olla erilainen kuin lasten. Tässä tapauksessa äiti tulkitsee lasten jakkaraneuvottelun ”hirveeksi häsläykseksi”, jonka on syytä loppua. Näin lasten keskinäinen neuvottelu katkaistaan jälleen, mutta samalla myös mahdollinen pahempi riita saadaan ehkäistyä. Neuvottelu jakkarasta etenee siis samaan tyyliin kuin tietokonevuorosta: oma halu ilmaistaan, mutta sitä ei perustella mitenkään. Ehkä siis neuvotteluun rohkaisu ei olisikaan toiminut, jos lapsilla ei ole siihen vielä resursseja käytössään. Äiti ei tässä kohden tuo esiin perusteluja jakkaran käyttäjälle, toisin kuin aiemmin tietokonevuoron kohdalla teki. Erimielisyyden ratkaisuksi muodostuu kuitenkin toinen tuoli, jolloin molemmat saavat oman. Lasten ottaessa *kilpailijoiden* positiot, jossa kummallakaan ei ole esittää perusteluja sille, miksi itse olisi oikeutetumpi saamaan



haluamansa, äidin on asetettava *ratkaisijan* positioon. Veli näyttää kuitenkin läpi otteen tiedostavan, miksi itse olisi oikeutetumpi: hän ei ikinä pääse tietokoneelle, joten olisi reilua jos hänkin välillä pääsisi. Hän myös tuo jakkaran tilanteeseen, joten se ikään kuin on hänen omaisuuttaan. Näitä perusteluja hän ei kuitenkaan sanallisesti tuo ilmi. Äidillä olisikin mahdollisuus pukea sanoiksi nämä pojan perustelut. Äidin ollessa otteen alussa eri mieltä kuin poika, äiti tuokin tämän päätöksen taustalla olevan sopimuksen ilmi, jolloin pojan on helpompi hyväksyä päätös ja hänen virheellinen näkemyksensä siitä, ettei hän ikinä pääse tietokoneelle, korjaantuu. Toisessa kilpailussa äiti ei näe tilannetta, mutta tulkitsee kuitenkin loogisesti, että pikkusiskon on haettava toinen tuoli, sillä poika on alun perin jakkaran tilanteeseen tuonut.

Äidin monipuolinen toimijuus on tilanteen kulun kannalta keskeistä. Vaikka tarkoituksenani on tarkastella erityisesti sisarusten välistä vuorovaikutuksen dynamiikkaa, on vanhemman vaikutus siihen tässä episodissa olennainen. Äiti toimii *herkän reflektioijan positiossa* käyttäen kulloiseenkin asetelmaan sopivaa tapaa ohjata lapsia. Medialaitteiden käytön kannalta on kiinnostavaa, että tietokoneen käyttöön liittyvään tasapuoliseen vuorotteluun orientoituvat tässä otteessa ainakin veli ja äiti. Veli on omaksunut reiluuden periaatteen laitteen käytössä: hänenkin on joskus päästävä tietokoneelle, eikä sisko voi aina päästä. Hänen esittämänsä ääri-ilmaus ”ikänä” on oletettavasti liioittelua, sillä äiti tuo esiin säännöt ja sopimukset, joita vuoroihin liittyen on tehty. Tällä ei kuitenkaan tilanteen kulun ja sosiaalisen todellisuuden rakentamisen kannalta juuri ole merkitystä. Veli esittää kokemuksensa ja harmistuksensa, ja ne on otettava todesta, kunnes joku esittää eriävän näkemyksen. Vuoroista vallitseva erimielisyys saadaan tässä tapauksessa suhteellisen vaivattomasti purettua yhteiseen sopimukseen, tasapuolisuuteen ja reiluuteen viittaamalla. Veli hyväksyy olevan reilua, että molemmat saavat tietokonevuoron. Kuten otteessa tulee ilmi, voi vuorojen määrittelyssä olla käytössä erilaisia määreitä, kuten aika tai yksi katseltava video. Määreet ovat sellaisia, että lapsenkin on helppo ymmärtää ne. Sisko ei nuoremman ikänsä vuoksi ehkä vielä niin hyvin tiedosta näitä vuorottelun ja reiluuden periaatteita, vaan hän vain toistaa omaa haluaan. Kuitenkin ensimmäisessä tilanteessa, eli tietokonevuorosta kilpailemisessa, tytön toiminnan taustalla näyttää olevan tämä yhdessä laadittu sopimus siitä, että siskon vuoro on ensin. Näyttää siis siltä, että tasapuolinen vuorottelu on perheessä jaettu käytäntö, jonka kaikki tunnistavat ja noudattavatkin lopulta.

Tässä käsitellyssä otteessa lapsi mieluummin asettuu seuraamaan sisaruksen laitteen käyttöä kuin poistuisi kokonaan tilanteesta. Vierestä seuraamista preferoidaan siis yksin olemisen sijaan. Veli hyväksyy vuoronsa tulevan myöhemmin ja hakee jakkaran, jotta voi istua viereen katsomaan siskon

tietokoneen käyttöä seuraajan positiosta käsin. Näin oman vuoron odottelu sujunee mielekkäämmin. Tämä myös osoittaa, että mediankäyttö voi olla sosiaalista, vaikka kyseessä ei edes olisi kaksin pelattava peli. Ainakin lasten väliseen sosiaalisuuteen on olemassa riittävät edellytykset kun paikalla on sisaruksia tai tovereita. Vieressä seuraaminen voi johtaa erilaisiin emergentteihin ilmiöihin kuten auttamiseen ja neuvomiseen. Tosin myös vuoron kättäminen saattaa jatkua tai turhautuminen tulla esiin.

Media on läsnä useammallakin tasolla kyseisessä aineisto-otteessa. Ilmeistä on, että vuorovaikutus rakentuu tässä otteessa kaikkien osallistujien osalta kannettavan tietokoneen käytön, internetin, musiikkivideon ja lapsille suunnatun viihteen ympärille. Äiti toimii tässä kehyksen avaajana: hän ehdottaa tietokoneen käyttöä, josta seuraa vuoroista neuvottelu. Laitteen käytön mainitseminen virittää näissä lapsissa välittömästi kilpailuasetelman. Median on havaittu tuovan arkeen puheenaiheita ja yhteistä tekemistä (Livingstone 2002), näin on tässäkin tapauksessa. Lapset ovat yhdessä kiinnostuneita tekemisestä, vaikka päällimmäisenä onkin esillä neuvottelu siitä, kumpi saa olla aktiivinen käyttäjä ensin. Veli jää tilanteeseen, vaikka ei ole hänen vuoronsa, hänellä on siis ainakin jonkinasteinen kiinnostus tarjottuun mediasisältöön tai ainakin medialaitteen käyttöön. Mediasisältö toimii äidin perusteluissa resurssina, joka osoittaa, että kaikki tietävät, mistä musiikkivideosta on kyse. Sisko tosin nimeää videon eri tavoin kuin äiti. Muista aineiston tilanteista käy ilmi, että äiti nimeää musiikkivideon oikein ("kuningas ei"), ja sisko sekoittaa kuninkaat ja kuningattaret. Tällä ei kuitenkaan ole merkitystä tilanteen kulun kannalta. On silti mielenkiintoinen havainto, että lapsen mielessä mediasisällöt sekoittuvat, eikä välttämättä ole edes väliä, mikä sisältö on kyseessä, kunhan laitetta vaan pääsee käyttämään.

Seuraavassa otteessa kyseessä on sama perhe kuin edellisessä otteessa ja taas kyseessä on vuoroista neuvottelu. Pikkusisko pelaa tietokoneella Pikku Kakkosen internetsivuilla löytyvää peliä. Veli ilmoittaa haluavansa päästä myös pelaamaan. Äiti on tilanteessa mukana opastamassa tyttöä kannettavan tietokoneen kiinteän hiiren käyttämisessä ja toimimassa vuoroista päättäjänä.

01 V: äiti saisinko minäkin ((vetoava äänensävy))

02 Ä:@ no kun maisa just alotti ni et kai sinä just nyt saa hei::@ ((matkien pojanäänensävyä))

03 V: kuinka paljon minuuttia (.) maisa saa pelata

04 Ä: no sanotaanko että maisa saa pelata kymmenen minuuttia

05 V: njoo

06 Ä: <tai niin kauan kun maisa pystyy pelaamaan koska toi on hermostuttavaa pelata ilman

07 hiirtä

08 (2)

- 09 V: maisa kuinka kauan sinä a[iot] pelata ((ystävällisesti))  
 10 Ä: [shh] ((laittaa käden pojan suun eteen)) sitte jos tulee monta  
 11 tollasta häiritsevää kysymystä niin sitte kuule sitte ei mai- topias pelaa jos topias  
 12 koko ajan menee selän taakse ja kysyy että @koska saa koska saa koska saa@  
 13 tietokone: lisää ja poista esineitä valikosta  
 14 S: en minä pysty ( )  
 15 ((veli yrittää istua äidin syliin))  
 16 Ä: älä tuu nyt mun syliin mee tohon istuun ja auttaan maisaa (.) minne sä haluat ((kysyy  
 17 tytöltä peliin liittyen))  
 18 S: tonne lamppu ((pelissä))

Tilanteessa rakentuu *neuvottelukehys* äidin ja pojan välille. Veli asettuu kompetenttina neuvottelijana näyttäytyen *ystävällisen kysyjän* positioon, jota kuitenkin sävyttää valittava äänensävy. Hän osoittaa tietävänsä, millaisin sanoin pitää kysyä, jotta pyyntöön voitaisiin vastata myöntävästi. Saisinko-pyyntö noudattaa ystävällisen pyynnön konventioita, jonka vierusparina preferoidaan suostumusta. Minäkin-sanana -kin-pääte lisää todennäköisyyttä, että pyyntöön voisi suostua. Tämä perustuu reiluuden periaatteeseen: jos sisarus saa jotakin, myös toisella on siihen oikeus. Valittava äänensävy yrittää vedota äitiin. Pojan puheteon funktion taustalla on oikeus saada tehdä jotakin mukavaa, mitä pikkusiskokin saa. Poika orientoituu äitiin *tasapuolisena päätöksentekijänä*, koska osoittaa kysymyksen tälle. Näin on ainakin nyt kun äiti on tilanteessa paikalla, jos hän ei olisi, voisi veli osoittaa kysymyksen siskolle.

Ystävällinen sisältö on ristiriidassa valittavan äänensävyn kanssa, mihin äiti tarttuukin matkimalla pojan äänensävyä omassa vastauksessaan. Valittava äänensävy ikään kuin mitätöi ystävällisen sisällön. Jos äänensävykin olisi ystävällinen, voisi äiti suhtautuisi pyyntöön eri tavalla, tuskin hän ainakaan matkisi äänensävyä. Äiti oletettavasti ymmärtää, pyynnön ystävällisyyden, mutta osoittaa, että kysely on tässä kohden turhaa opettaen samalla lapselle kärsivällisyyttä. Toisaalta äidin tarttuminen sanomisen tapaan tuo tilanteeseen huumoria, joka estää mahdollisen konfliktin tässä tapauksessa. Sanattomalla viestinnällä voi näin olla suurempi merkitys sanallisella.

Äiti säilyttää tilanteen positiivisena alussa vastaamalla pojalle matkien tämän äänensävyä ja perustelemalla, miksi on vielä siskon vuoro pelata. Poika on omaksunut ajan vuoron määreenä ja olettaa, että siskon peliaika ilmoitetaan minuutteina. Äiti hyväksyy aluksi pojan esiin tuoman aikamääreen. Yhteinen ymmärrys pelivuoroista saadaan näin saavutettua. Äiti kuitenkin jatkaa heti perään, että aikamääreen sijasta määreenä voisikin olla siskon kärsivällisyys. Tämän puheteon funktiona saattaa olla empaattisuuden opettaminen pojalle: lapsi antaa toiselle vuoron ymmärtäen, että kyseessä oleva puuha ei ole helppoa ja tulee antaa rauha suorittaa vaikeaa tehtävää. Ensin

annettu aikamääreeseen perustuva ohje kuvastaa vanhemmilta odotettua selkeiden rajojen antamista. Kärsivällisyyden ja hiiren käyttöön empaattisesti suhtautuva ohje taas tuo esiin lapsilähtöistä ajattelutapaa. Tämä määre on pojalle ilmeisesti liian epäselvä, sillä hän pyytää ajallista tarkennusta siskoltaan. Pienen tauon jälkeen poika muotoilee kysymyksensä sinänsä ystävälliseksi, mutta kysymys saattaa olla liian haastava siskolle. Äiti tulkitsee kysymyksen häiritseväksi ja kieltää kyselemisen jopa fyysisesti laittamalla käden pojan suun eteen. Äiti kuvailee pojan toimintaa selän takana olemiseksi ja pelaamisen häiritsemiseksi, jota tapahtuu koko ajan. Äidin tulkinta tilanteesta tuntuu melko voimakkaalta ja saattaakin viitata siihen, että häiritsevää käyttäytymistä on voinut tapahtua ennenkin. Äidin reaktioita voidaan käsitellä myös opettavaisen funktion sisältämänä. Tilanne opettaa pojalle, millainen käytös on äidin mielestä epätoivottua ja millainen toivottavaa. Veli kysyy kuinka kauan sisko aikoo pelata, mutta äiti tulkitsee sen olevan ”koska saa koska saa” -kyselyä. Poika yrittää selvittää tilanteen kulkua oman orientaationsa mukaisesti. Ilmeisesti hän haluaisi jo pelata, koska esitti suoran kysymyksen. Neuvottelutaitoja poika osoittaa muotoilemalla tiedustelun oman pelivuoronsa alkamisjanakohdasta siskolle suunnatuksi ystävälliseksi kysymykseksi.

Sisko ei ehdi tai halua reagoida kysymykseen vaan pelaa koko ajan keskittyneesti. Näin ollen sisarusten välille ei synny sanallista kommunikaatioita, vaikka veli sitä yrittääkin. Peli vie siskon huomion ja äiti myös keskeytyksellään estää vuoropuhelun muodostumisen. Sisko reagoi vain pelin esittämään ohjeeseen, koska ei onnistu noudattamaan ohjetta puutteellisen hiirenkäyttötaitonsa vuoksi. Tietokone toimiikin yhtenä vuorovaikutuksen osapuolena, jonka esittämiin kutsuihin reagoidaan, vaikka muuhun ympärillä tapahtuvaan ei kiinnitettäisikään huomiota. Tämä osoittaa siskon olevan tiiviisti laitteen kanssa luomassaan *pelikehyksessä*, josta saattaa olla vaikeaa irrottautua, kuten muissakin käyttämäni aineistoa hyödyntävissä tutkimuksissa on havaittu (vrt. Mantere & Raudaskoski 2015; Suoninen 2015b). Sisarusten välinen kommunikaatio ei tässä katkelmassa lähde kunnolla käyntiin, vaikka molemmat ovatkin läsnä ja veli yrittää keskusteluyhteyttä rakentaakin omaa etuaan ajaen. Sisarusten välinen suhde on kuitenkin siinä mielessä esillä, että äidin kasvatuskäytännöt pyrkivät opettamaan lapsille, miten toisten seurassa tulee käyttäytyä. Myös kommunikaation estyminen on mielenkiintoinen ilmiö. Veli noudattaa äidin ohjetta istua viereen seuraamaan ja auttamaan pikkusiskoa tuoden jälleen esiin aineistossa usein toistuvan ilmiön: sisaruksen peliä seurataan vierestä mieluummin kuin lähdetään kokonaan pois tilanteesta.

Äidin rooli tilanteessa on keskeinen: hän neuvoo tyttöä hiiren käytössä, sillä se ei vielä tytöltä niin

hyvin itsenäisesti suju. Äiti pystyy myös valvomaan pelattavia pelejä ja katseltavia nettisivuja ollessaan paikalla. Äidin läsnäolo takaa siskolle pelirauhan ja vuorot pysyvät näin selvinä. Hänelle osoitetaan ensisijaisesti kysymykset vuoroista ja annetaan vapaus säädellä vuorojen pituudet. Toisaalta äiti myös rajoittaa sisarusten välistä kommunikaatiota kategorisoimalla vuorosta kysymisen häiritsemiseksi. Äiti opastaa veljeä olemaan kyselemättä, mutta viereen voi istua neuvomaan. Tulkitsen, että näin äiti toteuttaa myös kasvatustavoitettaan, jonka tarkoituksena on ilmeisesti opettaa lapsi rauhalliseksi ja ystävälliseksi. Näiden mahdollisuuksien ja tekojen kautta äidin rooli tässä vuorovaikutusepisodissa rakennetaan niin lasten kuin hänen omasta toimestaan tilanteen säätelijäksi ja auktoriteetiksi. Äiti osoittaa kuitenkin toimivansa *herkästi refleктоivan kasvattajan* positiossa, kuten aiemmassakin otteessa teki, ja olevansa tilanteen tasalla oleva vanhempi: hän muuttaa keinojaan tilanteen mukaan lasten reaktioita seuraten. Vanhemman auktoriteetista johtuen lasten ja äidin suhde muodostuu hierarkkiseksi: äiti tekee todelliset päätökset lasten toimintaa koskien, mutta lapsia kuunnellen. Äidin kannalta toiminnassa on kyse *lasten ohjaamisen ja tilanteen hallinnan* kehys. Pojan toiminnan kehystä kuvaa taas *vuoron odottamisen* kehys ja positio, siskon ollessa sisällä siis pelikehyksessään. Tilanne ei vaikuta lasten käyttäytymisen ja reaktioiden perusteella olevan heille epämieluisen vaan he tottelevat kiltisti äitiä. Äidin positio säilyy auktoriteetista huolimatta lämpimän sävyisenä, ei autoritaarisena. Tähän vaikuttaa äidin leikittelevä poikaa matkiva äänensävy ja lempeästi, mutta päättäväisesti ja lapsia kuunnellen ilmaistut kiellot.

Tilanne jatkuu kun veli istuu viereen katselemaan siskon pelaamista ja äiti auttaa tyttöä käyttämään hiirtä. Nuoli osittaa veljen puheenvuorot, jotka nousevat keskeisiksi tämä episodin kulun kannalta.

- 19 Ä: noin ja nosta ja piirrä ja nosta no niin hyvä nyt meni yli  
 20 S/V?: o ou  
 21 Ä: £krhmm£  
 22 S: tonne  
 23 Ä: sun pitää toisella kädellä ottaa tosta (1) ja painaa toisella kädellä toi pohjaan nyt voi  
 24 viedä sen sinne nyt sä voit liikutella sitä  
 25 S: minne se meni  
 26 Ä: no tonne sun pitää tehdä näin (3) noin  
 27 (4)  
 28 S: laittaa  
 29 Ä: no nyt sä olit nopee ( )  
 →30 V: toi voi ny  
 31 S: noi  
 32 Ä: no ku sä painoit just (.) no nyt sä painoit toisella älä paina ny enää mitään sä painoit  
 33 toisella kädellä tonne sen hiiren tonne i:han alas (3) noin

- 34 S: mitä se  
 35 Ä: noin näit ei voi melkein mitään pelejä pelata ilman sitä  
 →36 V: mmm mmm ((pyörii vähän tuolillaan))  
 37 Ä: hei sää meet leikkimään lastenhuoneeseen tai kattelet hiljaa  
 38 V: mm?  
 39 Ä: @mm? mm?@  
 40 ((ottaa pojan syliin leikkisästi, nauravat))

Äiti suhtautuu tyttöön ja hänen haparoivaan hiirenkäyttöön ystävällisesti ja kärsivällisesti. Äiti asettuu *kärsivällisen opastajan* positioon luoden hierarkkisen vuorovaikutustilanteen, jossa tytön vähäisempi osaaminen luo hänelle *omaan toimintaan keskittyvän autettavan* position. Rivin kolme hymyilevällä äänellä esitetty reaktio osoittaa, että äiti ei hermostu, vaikka joutuukin opastamaan tyttöä kirjaimellisesti kädestä pitäen. Hän myös vastaa tytön ihmettelyihin kärsivällisesti ja kehumallakin (rivi 11). Riveillä 14 ja 15 tosin on havaittavissa pieniä ärsyyntymisen merkkejä: ”älä paina ny enää mitään” -kehotus osoittaa, että äidin mukaan tytön tulisi jo ymmärtää miten hiiren kanssa tulisi toimia. Rivillä 17 äiti tuo esiin tytön toimintaan perustuvan vahvistuksen siitä, että ilman langallista hiirtä pelaaminen on vaikeaa.

Poikaa kohtaan äiti vaikuttaa olevan kärsimättömämpi ja reagoi voimakkaammin. Tämä saattaa johtua siitä, että äidillä on hoidettavanaan useampi rinnakkainen tehtävä ja kehys: tytön *neuvomisen* kehys, pojan huomioiminen ja lisäksi *tilanteen hallinnan* kehys, jota äiti toteuttaa rauhallisesti toimintaa ylläpitäen. Veli osallistuu äidin ohjeen mukaisesti siskon pelaamiseen vain istumalla ja seuraamalla hiljaa. Edellisessä otteessa äiti neuvoi poikaa seuraamaan ja auttamaan siskoa. Tästä käsiteltävästä otteesta kuitenkin huomataan, että vain äiti auttaa pojan seuratessa hiljaa. Pojan tekoihin suhtaudutaan kriittisesti, eikä häntä kannusteta auttamaan enää tässä kohden. Rivillä 12 veli kommentoi lyhyesti siskon pelaamista. Rivillä 18 hän äänтелеe itsekseen ja pyörii tuolillaan. Näiden tekojen mahdolliset funktiot näyttävät olevan halu osallistua tilanteeseen jollain tavoin ja mahdollisesti kärsimättömyys, josta paikoillaan pyöriminen ja ääntely voivat toimia merkkeinä. Äiti tulkitsee nämä pienet teot siten, että poika olisi kärsimätön ja häiritsemässä siskon peliä. Tämän voi päätellä äidin rivillä 19 esittämästä varoituksesta, joka on reaktiona pojan ääntelylle ja pyörimiselle. Äidin reaktio vaikuttaa vahvalta pojan tekojen vähäisyyteen nähden. Tämä voi johtua siitä, että äidillä on menossa keskittymistä vaativa opastamistehtävä, jonka ohessa hän huomioi myös pojan. Äiti on siis osallisena useammassa kehyksessä samanaikaisesti. Poika on asetettu *tilanteen hiljaisen seuraajan* positioon. Äiti pyrkii säätelemään pojan käytöstä niin, että kyseinen positio säilyy.

Sisko ei reagoi veljen ääntelyihin mitenkään, eikä koko pelaamisensa aikana näytä häiriintyvän veljensä käytöksestä. Veli kysyy peliajasta ja reagoi siskon peliin, mutta sisko ei huomioi näitä veljen tekoja. Siskokin mahdollistaa näin äidille tasapuolisen päätöksentekijän ja kärsivällisen opastajan positiot. Tässä tapauksessa äiti kontrolloi tilanteen kulkua medialaitteen äärellä siten, että sisarusten väliselle kommunikaatiolle ei juurikaan jää tilaa. Tämä lienee mielekästä arjen toiminnan hallitsemisen kannalta, äiti kykenee päättäväisesti ja loogisesti ohjaamaan lapsiaan säilyttäen näin tilanteen rauhallisena ja miellyttävänä kaikille osapuolille. Medialaite osaltaan on rajoittamassa ja suuntaamassa sisarusten välistä vuorovaikutusta. Tilannetta voi tulkita niin, että tyttö ja äiti jakavat yhteisen tilanteen kehyksen: kyseessä on hiiren käytön *harjoittelu- ja pelikehykset*. Poika asetetaan tilanteen seuraajaksi, eikä hänellä siten ole pääsyä kehyksen varsinaiseksi osallistujaksi. Edellisessä otteessa äiti on kehottanut poikaa seuraamaan ja auttamaan sisartaan, opettaen hyviä tapoja, mutta käytännössä tähän ei tarjoudu mahdollisuutta, sillä pojan osallistumisyritykset torjutaan äidin toimesta. Äiti tarttuu viimeisillä riveillä kuitenkin myös pojan kutsuun muodostaen heille yhteisen *leikillisen kehyksen*. Pojan esittämä mm-äänne on kutsu äidille, jonka hän toistaa osoittaen olevansa mukana ja huomioivansa myös pojan, vaikka siskon neuvominen onkin ollut edellä tilanteen keskiössä. Äiti ylläpitää lämminhenkistä tunnelmaa matkimalla pojan äänensävyjä ja kutsumalla tämän leikkisään telmimiseen. Näin äiti onnistuu pehmentämään edellä esittämänsä määräyksen, jolloin poika pysyy rauhallisena ja tytön pelirauha säilyy. Tämä osoittaa äidin kykyä hallita useampaa tehtävää yhtä aikaa, joustavasti ilmaisutapojaan vaihdellen.

Tässä Virtasten perheessä pelirauha näyttää olevan arvostettavaa ainakin äidin näkökulmasta. Hän takaa lapsille oikeudenmukaiset pelivuorot ja rauhan keskittyä medialaitteen käyttöön. Tämä lienee tärkeää, sillä ilman äidin läsnäoloa, sisarukset saattaisivat taistella vuoroistaan jankuttamalla, mihin otteissa esiintyvä sisarusten välinen kiistelykehys ja myös äidin ja pojan välille syntyvä neuvottelukehys viittaavat. Osaltaan tämä ehdottoman pelirauhan vaatiminen estää lasten välisen vuorovaikutuksen syntymistä. Äiti kehottaa poikaa auttamaan pelaamisessa, jonka kautta positiivinen vuorovaikutus olisi mahdollista, mutta käytännössä auttamisen ja pelirauhan yhteensovittaminen saumattomasti osoittautuu haasteelliseksi. Oleellista näyttääkin olevan sopivan tasapainon löytäminen keskittymisrauhan ja vuorovaikutteisuuden välillä.

Äiti siirtää omaa medialaitteisiin liittyvää osaamistaan lapsille neuvomiskehyksen kautta. Tyttö saa opastusta hiiren käyttöön. Tässä tapauksessa lapset ovat ilmeisesti sen verran pieniä, että tekniikkaan tyypillisesti liittyvä vanhempi-lapsi-suhteen hierarkia ei ole ainakaan vielä kääntynyt niin, että lapset osaisivat käyttää laitteita äitiään paremmin. Tässä tapauksessa äiti on siis lapsia

osaavampi ja pystyy tämän tietoon liittyvän vallan avulla olemaan tilanteessa kontrolloija. Tämä valtasuhde edesauttaa myös äidin valtaa päättää pelivuoroista ja niiden määreistä. Jos äiti olisi aivan tietämätön eikä osallistuisi lasten kanssa laitteiden käyttöön, voisi lasten olla vaikeampi antaa äidille valtaa päättää siihen liittyvistä asioista.

Virtasten lapset näyttävät siis omaksuneen tasapuolisen vuorottelun käytännön ja veli käyttää oppimiaan aikamääreitä neuvottelukeinoina. Nämä taidot näyttävät liittyvän kiinteästi medialaitteen käyttöön. Sisaruksille tyypillisesti he kuitenkin kilpailevat vuoroista ja omistuksesta. Kinastelun ja hauskuuttelun välillä on häilyvä raja, jota nämä sisarukset koettelevat seuraavassa otteessa.

### *Kinastelun ja hauskanpidon rajoilla*

Virtasten sisarukset pomppivat sohvalla odottaen tietokoneen käynnistymistä, jotta pääsisivät käyttämään sitä.

- 01 V: anna ku minä  
 02 S: £anna ku minä£  
 03 V: anna ku minä pelaan tietokoneella ((leikillinen äänensävy, siirtyy tietokoneen ääreen))  
 04 S: anna ku minä pelaan tietokoneella ((seuraa veljeä tietokoneen ääreen))  
 05 V: anna ku minä pelaan tätä ((läpsäyttää siskon takapuolta))  
 06 S: anna ku minä  
 07 V: minä pelaan tätä (.) ai ai ((käsi jää siskon takapuolen alle))  
 08 S: hehe AIII ((ei huuda vakavankuuloisesti))  
 09 S: anna ku minä pelaan tätä ((on näppäilevinään tietokoneen näppäimistöä)) hertta hertta  
 10 hertta  
 11 V: nyk nyk [nyk ai kato ((on siskon selän takana näppäilevinään samalla tavalla kuin sisko  
 12 konetta))  
 13 S: [hertta hertta hertta  
 14 V: ota ((veli vetää siskon alas tuolilta))  
 15 S: aa aa haa ää ähähää  
 16 ((veli menee keittiöön äidin luokse))  
 17 Ä: voi kamala  
 18 S: ähähää ((lähtee myös keittiöön))  
 19 Ä: hei lapset lapset ei saa

Sisarukset rakentavat teoillaan tilanteen kehykseksi *leikkiä*. Tämän voi päätellä lasten leikillisistä ja nauravaisista äänensävyistä. Lisäksi tilanteessa ollaan tekevinään asioita, mikä liittyy leikin kehykseen. Sisko on pelaavinaan tietokoneella ja näpyttelee suurieleisesti tietokoneen näppäimistöä. Näin hän toistaa jotakin näkemäänsä ja kokemaansa luovasti uudessa tilanteessa. On



havaittavissa, että kyseessä ei ole oikea tietokoneella pelaaminen, sillä tietokone on sisäänkirjautumisruudussa ja lapsen sormet eivät oikeasti osu näppäimiin.

Kehys muodostuu leikiksi kun veli tekee kutsun puheenvuoroilla ”anna ku minä” ja ”anna ku minä pelaan tietokoneella”. Hän asettuu näin *kilpailuun kutsujan* positioon virittämällä tilanteesta leikillisen kilpailun. Tilanteeseen sopii hyvin tanssimetafora (Suoninen 2010, 39), sillä veli toimii kuin pyytään mukaan leikkitanssiin, johon sisko suostuu osoittaen sen toistamalla veljen sanat nauravaisella äänellä asettuen *kutsuun vastaajan* positioon. Sisko myös seuraa veljeä fyysisesti tietokoneen ääreen osoittaen olevansa mukana tilanteessa. Sisko tuntuu siis ymmärtävän veljen teon funktion kutsuna leikkiin. Sisaruksilla on yhteinen ymmärrys tilanteen kulusta: kyseessä on leikki, jossa pelataan, vaikka ulkopuolisin silmin todellista pelaamista ei tapahdu. Veli pelaa mielikuvituksellista tietokonetta siskon takana, eikä tämä haittaa tilanteen kulkua, sillä siskokin on mukana kehyksessä, ymmärtäen sen mielikuvitukselliseksi leikiksi. Leikille onkin tyypillisistä, että siihen osallistujat jakavat ymmärryksen tilanteen kulusta ja eläytyvät siihen kuin se olisi totta (Huizinga 1944, 22). Tässä lapset rakentavat todellisuuttaan tällä tavoin eli heille kyseessä onkin senhetkinen todellisuus. Sisarukset toistavat toisiaan otteessa niin sanallisesti kuin liikkeen muodossa, mikä osoittaa että he jakavat yhteisen ymmärryksen toimintakehyksestä ja tilanteen kulusta.

Tilanteessa sovelletaan vuorottelukäytäntöä. Tämä periaate on selkeästi esillä käyttämässäni aineistokokonaisuudessa: lapset käyttävät laitteita kukin vuoroillaan ja omaa vuoroa odotetaan ja pyydetään usein. Kun jaettavana on jotakin kaikille osapuolille haluttua, tasapuolisuuden periaate tulee keskeiseksi. Kyseisen otteen sisko ja veli muodostavat leikin vuorottelun ympärille. ”Anna ku minä” -pyyntö on tuttu tilanteista, joissa se ei esiinny leikin kehyksessä. Samat sisko ja veli vuorottelevat ja pyytävät omaa vuoroaan muissa aineiston kohdissa, joten heille tilanne on tuttu leikkiä vakavammassakin mielessä. On mielenkiintoista, että vuoronpyyntöä leikitään. Leikissähän vuoroa ei oikeastaan tarvitse, sillä kumpikin voi pelata mielikuvitustietokoneella samaan aikaan, sillä mielikuvitus voi luoda niin monta konetta kuin on tarpeen. Pyyntö kuitenkin osoittaa, että lapset tietävät, että oman vuoron voi saada sitä pyytämällä. Kuten otteessa tapahtuu, voi pyyntö ajautua jankkaamisen tasolle, jossa pyyntöä vain toistellaan. Leikkitilanteessa ratkaisu on toisen tietokoneen keksiminen, leikin ulkopuolisessa fyysisessä todellisuudessa vuoroa taas täytyy oikeasti odottaa.

On mielenkiintoista miten tämä kyseinen vuorotteluun perustuva ote eroaa toisesta samojen lasten

tilanteesta, jossa veli pyytää vuoroa äidiltä. Lapsella on käytössään ystävällisen kysymisen resurssit ja hän hyödyntää niitä leikin kehyksessäkin. ”Anna ku minä” on suhteellisen ystävällinen tapa pyytää lupaa varsinkin kun äänensävy on leikillinen. Nyt kun lapset keskenään neuvottelevat vuoroista leikin sisällä, muodostuu neuvottelusta kovin itseään toistava, eikä tilanne ratkea omaa toivetta toistamalla. Äidin kanssa neuvotellessaan poika käyttää hieman erilaista kysymisen tapaa (sivun 55 aineisto-ote, rivi 1: ”saisinko minäkin”). Lasten neuvottelu näyttäytyy siis tässä tapauksessa suorasukaisempana eikä lopputuloksena ole perusteltua päätöstä toisin kuin äidin kanssa neuvoteltaessa. Tämä osoittaa lapsen kyvyn tulkita tilannetta ja käyttää keinoja, jotka kulloisissakin vuorovaikutusasetelmissa on tarkoituksenmukaisimmiksi havaittu.

Leikkikehystä puoltaa myös kohta, jossa veljen käsi jää siskon takapuolen alle. Tilanteeseen suhtaudutaan kevyesti, rivin 7 ”ai ai” sanotaan kevyesti äänensävyllä, joka sopii leikkiin. Vaikka sisko korottaa ääntään ”aii”-huudossa (rivi 8), on äänestä kuultavissa, että oikeasti ei satu. Tilanne kuitenkin muuttuu kun veli vetää siskon alas tuolilta. Teko ikään kuin murtaa leikin kehyksen ja vie tilannetta *kinastelu* kehyksen puolelle. Näyttää siltä, että sisaruksilla on yhteinen tieto siitä, mikä voi kuulua *yhteisen hauskanpidon kehykseen* ja leikkiin ja mikä ei. Veljen teko ylittää tämän rajan. Teon tarkoitettua funktioita ei voida tästä päätellä, mutta sisko reagoi itkuisella ilmeellä ja huutamalla kimeämmin kuin aiemmin eli hänen voidaan nähdä tulkitsevan tämän teon eri tavoin kuin aiemmat veljen teot. Veli on siis koetellut kehyksen rajoja *leikin rikkojan* positiossa. Reaktio osoittaa siskon tulkitsevan teon menneen leikkikehyksen ulkopuolelle ja olevan epätoivottu. Siskon reaktio on selkeästi erotettavissa aiemmasti ”aii”-huudosta, tämä on vakavampi, mutta edelleen hieman tekoitkun oloinen. Viesti veljelle on, että hän meni liian pitkälle, eikä leikki enää jatku. Näin sisarukset yhdessä määrittelevät kehysten rajoja ja ohjaavat tilanteiden kulkua kutsujen ja reaktioiden avulla. Esimerkki osoittaa myös äänensävyjen vaikutukset vuorovaikutustilanteiden kulkuun: äänensävyn muutos voi kuvastaa asetelman muuttumista.

Veli poistuukin tilanteesta äidin luokse keittiöön. Äidin luokse meneminen voi toimia vakuutteluna siitä, että mitään pahempaa ei sattunut. Veli tekee valinnan poistua tilanteesta, hän ei jää esimerkiksi lohduttelemaan siskoa. Ehkä tarkoituksena on osoittaa äidille, ettei hän ole syyllinen siskon huutoon. Äiti puhuu keittiössä puhelimeen eikä ole näkemässä olohuoneen tapahtumia. Hän tulkitsee olohuoneesta kuulemansa huudon negatiivisena ”kamalana” (rivi 17) asiana, jota ei pitäisi tapahtua. Äiti ei reagoi leikin ääniin, mutta kehyksen muutos leikistä vakavampaan välittyy myös äidille. Äiti reagoi tilanteeseen nuhtelemalla lapsia kevyesti opastamalla, että näin ei saa tehdä. Äiti tosin ei ole nähnyt tilannetta, mutta siskon huudosta hän tulkitsee jotakin ikävää tai kiellettyä

tapahtuneen. Se, että äiti on puhumassa puhelimeen voi vaikuttaa tilanteeseen. Ehkä puhekumppanikin on kuullut huudon ja äidin on selontekovelvollisena puututtava siihen. Selontekovelvollisuus on käsite, jolla viitataan sosiaalisen järjestykseen ja totuttuihin tapoihin, joiden rikkomisesta seuraa tarve selittää poikkeavaa toimintaa. Selontekovelvollisuus aktivoituu, kun joku toimii vastoin yleisiä käytäntöjä tai tapoja. (Juhila, Jokinen & Suoninen 2012, 21; Juhila 2012, 141.) Äidin reagoimistapa on kuitenkin praktinen, kyseisenlaisia tilanteita lienee tapahtunut aiemminkin ja äidillä on kokemusta niissä toimimisesta.

Lapset odottavat tietokoneen käynnistymistä, mutta eivät kuitenkaan ole vielä taidoiltaan niin pitkällä, että ymmärtäisivät, milloin käynnistyminen on tapahtunut ja miten kirjautumisvaiheesta pääsee eteenpäin. Näin voi päätellä siitä, että lapset eivät yritäkään saada tietokonetta käyttövalmiiksi tai esimerkiksi internettiin, vaikka toiveena olikin aiemmin esitetty musiikkivideon katselu. Lapset puuhaavat muuta kuin odotellen osaavampaa henkilöä, tässä tapauksessa äitiä, hoitamaan tietokoneen ja musiikkivideon käynnistämisen. Lapset ovat kuitenkin virittyneet tietokoneella pelaamiseen, sillä he alkavat leikkiä pelaamista ja vuoronpyyntöä.

Tutkimuksissa on todettu, että media toimii puheenaiheiden lähteenä ja yhteisen tekemisen mahdollistajana (esim. Livingstone 2002). Näin tapahtuu tässäkin aineisto-otteessa. Leikin ja kinastelun kehykset rakentuvat medialaitteen eli tässä tapauksessa kannetavan tietokoneen ympärille sisarusten tekemien tulkintojen ja positioiden varassa. Sisko toistelee ”hertta hertta hertta” rivillä 13 kun on pelaavinaan tietokoneella. Kyseessä on Ylen Pikku Kakkosen nettisivuilta löytyvä peli Hertan maailma, joka perustuu Pikku Kakkosessa esitettävään Hertan maailma-lastenohjelmaan ([yle.fi/pikkukakkonen](http://yle.fi/pikkukakkonen)). Sisko pelaa tätä peliä muissa aineiston kohdissa, joten mediasisältö on hänelle tuttu ja hän tuo sen mukaan leikin kehykseen. Näin lapsi osoittaa, että mediasisällöt jäävät mieleen ja voivat näkyä esimerkiksi leikeissä.

Yhteenvetona Virtasten perheen tietokoneen äärellä tapahtuvasta sosiaalisesta toiminnasta voidaan todeta, että se sisältää hyvin vaihtelevaa vuorovaikutusta niin kinastelun, neuvottelun kuin leikillisyyden kehysten vaihdellessa nopeasti osallistujien positioiden mukaan. Äidin positiot ovat otteissa pääasiassa opastaja ja päätöksentekijä. Sisarusten välinen dynamiikka taas muotoutuu sen ympärille, miten esimerkiksi kehysten rajojen testaamiseen reagoidaan ja missä määrin sisko lähtee mukaan veljen esittämiin kehysten avauksiin.

Seuraavassa aineisto-otteessa on kyseessä Järvisen perhe, johon kuuluu useita sisaruksia. Tässä tilanteessa läsnä ovat 8-vuotias veli (V, Pekka), 3-vuotias pikkusisko (S1, Maija) ja 5-vuotias sisko (S2, Leena). Myös perheen äiti (Ä) ja isä (I) ovat välillä äänessä. Veli pelaa konsolipeliä olohuoneessa pienimmän siskon nukkuessa hänen vieressään lattialla. Äiti on sohvalla ja isä toisessa huoneessa. Toinen sisko tulee tilanteeseen talon yläkerrasta.

- 01 V: kolmet enkut ((oletettavasti: ennätykset)) peräkkäin (4) miks se ei antanu mun  
 02 mennä sinne (3) jotenki tää ei oo helppoo ajaa (.) tällee (.) yksin (2) ku kukaan ei  
 03 oo kannustamassa (4)  
 04 tsemppiä: (5) dou: tossa  
 05 (3)  
 06 Ä: vois melkeen mennä tonne ylös  
 07 (17)  
 08 S2: onko ( )[- ((matkalla yläkerrasta alakertaan))  
 09 Ä: [eksä pelaa enää ((tytölle))  
 10 S2: ei ku ( ) ((tulee olohuoneeseen yläkerrasta))  
 11 Ä: haluuskä pelaa rallia ((tytölle)) (3) no sit seuraavasta pekka laittaa kaksinpelin  
 12 V: ookoo (.) niin se on helpompaa  
 13 (2)  
 14 I: ((keittiöstä)) sit kun pekka on pelannu sen ni pidät tauon  
 15 Ä: joo iltapalan jälkeen voi pelaa lisää  
 16 S1: yh  
 17 V: kato (.) tällee päin ((pelistä))  
 18 S2: huomenta maija ((sohvalla))  
 19 V: mitä leena nyt kannustat oikeesti ((pyytävä sävy))  
 20 S2: miks?  
 21 V: tää on tosi va[ikeeta kun kukaan ei kannusta  
 22 I: [antaa hei maijan olla ihan rauhassa  
 23 V: kannusta [mua mä oon ihan vimppa  
 24 S2: [maija herää kohta  
 25 S: yyy  
 26 (2)  
 27 I: no ei oo mikään hätä ((maijalle))  
 28 (4)  
 29 V: ( ) äi kelioo ((peliin suuntautuen))  
 30 (9)  
 31 S2: tosta (.) maija  
 32 S1: yhy  
 33 V: hyvä (2) se on vaikeinta on osua bobiin  
 34 (5)  
 35 S2: pekka tosta  
 36 V: mul on turbot  
 37 S2: tosta

- 38 (9) ((pienin sisko herää, kitisee, nousee istumaan, lähtee tv:n edestä pois))  
 39 V: °ää äkhiuu ä (.) ei mitää (.) ei mitään ((ääntelyä peliin liittyen))  
 40 S2: tosta pekka  
 41 V: emmä (.) mites päin tää vetää heti perään (2) heti perään (3) heti perään turbot  
 42 (2) tää on ihan ( ) turboilla ((puhetta peliin liittyen))

Aineisto-otteen ensimmäinen puheenvuoro, jonka veli sanoo, on hyvin mielenkiintoinen ja rikas analyysin kannalta. Poika pelaa eräänlaista rallipeliä pelikonsolilla. Pelin vaiheista ja niiden seuraamisesta johtuen hän pitää taukoja puheessaan. Äiti ja nukkuvaa sisko ovat tilanteessa paikalla, mutta poika tuntuu puhuvan yksikseen, sillä äiti ei reagoi millään tavalla pojan puheisiin. Äidin huomio on jossakin omassa tekemisessä, vaikka hän onkin paikalla. Poika kommentoi pelin tapahtumia, mikä tarjoaa puheenaiheita ja virikkeitä keskustelulle. Nämä funktiot jäävät tässä tapauksessa vain mahdollisuuden tasolle. Ensimmäisen puheteon toteutuneita funktioita ja niiden rakentamia kehyksiä esittelen seuraavaksi.

”Kolmet enkut peräkkäin” ja ”miks se ei antanu mun mennä sinne” ovat *pelikehyksessä* esitettyjä puhetekoja, joiden funktio on ilmeisesti kommentoida peliä. Poika on itse aktiivinen toimija: hän pelaa peliä ja yrittää luoda tilanteesta vuorovaikutteisemman kutsumalla muitakin osallistumaan. Eritoten kolmien ”enkujen” mainitseminen preferoi vastauksessa kannustusta tai kehuja vanhemmalta. Näin siis olettaen, että ”enkut” viittaavat tässä ennätyksiin, joita poika pelissä menestyessään tekee. Tämän voi päätellä pelin kilpailuluonteesta, joka tulee esille muissakin aineiston kohdissa. Joka tapauksessa jostakin syystä poika tuo esiin onnistumisensa. Syy saattaa liittyä kehuja ja kannustuksen toiveeseen, sillä hän jatkaakin, että peli on vaikeaa ilman niitä. Lisää ”enkkuja” voisi siis olla luvassa, jos joku kannustaisi hänen suoritustaan.

Rivin 1 miksi-kysymys voi olla suoraan osoitettu läsnä olevalla äidille tai sitten poika ihmettelee asiaa vain itsekseen. Pojan katse on suunnattu televisioon koko puheenvuoron ajan, joten hän ei nonverbaalisella hae kontaktia muihin. Se tuskin olisi mahdollistakaan, jos poika haluaa onnistua pelissä. Peli vaikuttaa vauhdikkaalta ja intensiiviseltä, katseen irrottaminen siitä voisi vaarantaa menestymisen. Poika ilmeisesti haluaa onnistua pelissä hyvin, sillä hän keskittyy siihen tiivistä, kommentoi onnistumistaan ja toivoo kannustusta. Kun kannustusta ei tule, joutuu hän itse kannustamaan itseään ”tsemppiä” -toivotuksella. Poika osoittaa toiminnallaan olevansa tiiviisti sisällä *pelikehyksessä*, jonka ulkopuolelle äiti kutsuista huolimatta jää.

Kommentoinnin jälkeen poika tuo esiin arvionsa siitä, että peliä olisi helpompi pelata, jos joku

kannustaisi. Toisaalta viesti on ristiriitainen: peli ei ole helppoa, mutta ennätyksiä hän kuitenkin on tehnyt. Saattaa siis olla, että kannustuksen toive onkin halua saada huomiota ja kehuja muilta, kun kerran peli näyttää ilmankin sujuvan. ”Jotenki tää ei oo helppoo ajaa tälle” -lausuman funktio on arvioinnin ja kuvauksen esittäminen. ”Ku kukaan ei oo kannustamassa” taas on ratkaisu pojan ongelmallisena esittämään tilanteeseen. Nämä arviot ja kuvaukset sisältävät piilevän toiveen siitä, että joku voisi kannustaa, huomioda ja osallistua pojan tekemisiin. Toisin sanoen poika asettuu *huomionhakijan positioon* kutsumalla muita läsnäolijoita osallistumaan hänen pelikehykseensä. Arjessa tilanteet kuitenkin menevät nopeasti ohitse, eivätkä kaikki paikalla olijat aina keskity täysin siihen, mitä puhutaan. Ainut samassa huoneessa hereillä oleva pojan puheteon mahdollinen vastaanottaja olisi äiti, joka keskittyy omaan tekemiseensä eikä reagoi pojan sanomaan lainkaan. Voi olla ettei äiti ole edes kuullut pojan pyyntönä näyttäytyvää lausumaa, jonka jälkeen poika pitää neljän sekunnin tauon. Tauko mahdollistaa vastaamisen, sen osoittamisen, että on kuullut ja ymmärtänyt. Äiti ei esitä minimipalautettakaan, joten poika jatkaa itse. Itselle esitetty ”tsemppiä” -kannustus vahvistaa näkemystä, jonka mukaan pojan esittämä arvio ja kuvaus oli tarkoitettu kannustuspyynnöksi. Kannustuksen jälkeen rivillä 3 poika vielä kerran kommentoi pelissä tapahtuvaa.

Pojan ensimmäisen puheteon toteutuneet funktiot ovat siis tulkintani mukaan pelin kommentointi, kannustuspyynnön esittäminen ja kannustuksen saaminen. Positiota kuvailee huomionhaku ja kehys on vahvasti pelin ympärille rakentunut pojan näkökulmasta. Tauon jälkeen äiti esittää aikomuksen tai ehdotuksen rivillä 5. Tämä ei liity millään lailla pojan aiemmin sanomaan tai tekemään, eikä se vaikuta pelin kommentoinniltakaan. Ilmeisesti äiti tarkoittaa, että joko hän tai poika voisi siirtyä talon yläkertaan. Muualta aineistosta käy ilmi, että kyseisen perheen talossa on yläkerta, jossa on myös pelaamismahdollisuus. Äidin lausumaa seuraa pitkä 17 sekunnin tauko, jonka aikana poika keskittyy pelaamiseen. Tauon rikkoo yläkerrasta alakerran olohuoneeseen matkalla oleva sisko kysymyksellään, josta ei nauhalta saa kunnolla selvää. Tähän äiti reagoi paremmin kuin pojan puheisiin. Saattaa olla, että pelatessa esitetyt puheenvuorot eivät tunnu äidistä vastausta velvoittavilta, sillä ne liittyvät peliin ja voisivat olla pojan itsekseen esittämää pohdintaa. Tytön esittämä kysymys ei ole pelin äärellä esitetty, jolloin se on vahvemmin vastaamaan velvoittava. Äiti ei kuitenkaan vastaa kysymykseen vaan kommentoi tytön alakertaan saapumista antamalla sille mahdollisen selityksen: ”eksä pelaa enää”. Äiti esittää heti tytölle ehdotuksen pelata veljen kanssa konsolilla rallipeliä, jota veli siis tähän asti on pelannut yksin. Kysymys ja vastaus muodostavat vierusparin: kysymystä oletetaan seuraavan vastaus ja tämä odote on melko velvoittava. Tässä tapauksessa tyttö ei näy kunnolla videokuvassa, joten ei ole nähtävissä vastaako hän esimerkiksi

nyökkäämällä äidille, mutta ainakaan suullista vastausta nauhalta ei kuulu. Tauko ainakin mahdollistaa vastauksen. Aivan nopeasti äiti ei kuitenkaan reagoi mahdolliseen vastaukseen, sillä kolmen sekunnin tauko tässä kohden on melko pitkä.

Äiti jatkaa esittämällä, että jos tyttö haluaa pelata rallipeliä, niin hän voi pelata veljensä kanssa yhdessä. Näin äiti asettuu *tilanteen ja pelivuorojen säätelijäksi*. Jotkut pelit mahdollistavat tällaisen yhdessä toisiaan vastaan pelaamisen. Järjestely tuntuu olevan veljelle mieluinen, sillä hän vastaa äidin ohjeeseen myöntävästi. Onhan veli myös aiemmin toivonut kannustusseuraa, vastapelaaja tekee hänen mukaansa pelistä helpompaa. Toisaalta kaksinpelissä tuskin toinen kannustaa kovasti toista, jos molemmilla on tavoitteena voittoa. Poika näyttää silti suosivan peliseuraa.

Rivin 15 kommentin veli ilmeisesti osoittaa siskolleen. Tämän voi päätellä pojan seuraavasta puheenvuorosta, joka myös on osoitettu siskolle. Veli jatkaa siis toivettaan saada kannustusta. Sisko ei kuitenkaan tähän kutsuun tartu vaan puhuu pikkusiskolle. Veli esittää rivillä 17 painokkaan käskyn, että nyt pitää ”oikeesti” kannustaa. Sisko asettuu *selityksen pyytäjän* positioon. Muille ei kannustaminen ei ilmeisesti ole yhtä tärkeää kuin pojalle, joka joutuu toistuvasti pyytäjän positioon, koska muut eivät toteuta hänen toivettaan. Veli vastaa siskolle perustellen pyyntöään samanlaisella selonteolla kuin aiemmin: toisten kehot auttavat suoriutumaan pelissä paremmin. ”Tosi vaikeeta” -ilmaus kuvastaa sitä, miten poika todella haluaisi muilta kannustusta. Jälleen ilmaus on ristiriidassa ”kolmet enkut” -ilmauksen kanssa. Jotakin tavoittelemisen arvoista poika kuitenkin toisten huomiossa näkee jatkuvista pyynnöistä päätellen. Sisko ei vielä kukaan kuitenkaan toimi veljen pyynnön mukaisesti. Isä keskeyttää kannustusneuvottelun luultavasti siskolle suunnatulla ohjeella, siitä ettei nukkuva pikkusisko tulisi häiritä. Näin vanhempi puuttuu sisarusten väliseen vuorovaikutukseen *ohjeidenantajana ja järjestyksen ylläpitäjänä*.

Veljeä isän ohje ei häiritse vaan hän jatkaa pyyntöjään puhumalla samaan aikaan kuin toisessa huoneessa oleva isä. ”Ihan vimppa” -ilmaus viittaa siihen, että poika on viimeisen pelissä ja tarvitsisi kannustusta, jotta pystyisi ohittamaan pelissä edellään ajavat. Siskon ja isän huomio ovat kuitenkin edelleen pikkusiskossa, joka on heräilemässä. On mielenkiintoista, että poika on aktiivisin toimija tilanteessa, mutta häneen kiinnitetään vähemmän huomiota kuin nukkuvaan sisareen. Tämä johtuu mahdollisesti peleihin liittyvästä seikasta: pelaajalle pelin tapahtuvat ovat nopeita, intensiivisiä ja reagointia vaativia. Ääneen reagoiminen ja toisten huomioon pyytäminen saavat virikkeensä pelistä, johon muut taas eivät ole suuntautuneet. Pojalle tilanteen kehys on pelaaminen, muille taas muut toiminnot. Sisko ei tästä johtuen ole aivan sisällä veljen pelikehyksessä, eikä pysty

siksi ottamaan tämän pyyntöä kovin vakavasti. Pojan ollessa aktiivinen toimija *pelaajan* positiossaan ja omassa kehyksessään, muut ovat tilanteen omiin toimintoihinsa keskittyvien *etäisten seuraajien* positioissa. He seuraavat pojan pelaamista hyvin etäältä, koska eivät samastu pojan tunteisiin tai reagoi juurikaan hänen puhetekoihinsa. Tilanne kuitenkin kehittyy niin, että sisko lähentyy veljen kehystä ottamalla siihen osaa.

Pelaamista jatkuu useita sekunteja niin, että vain poika itse reagoi peliin. Rivillä 29 sisko viimein tarttuu veljen pyyntöön ja kommentoi peliä lyhyesti kannustamiseen tai neuvoon verrattavissa olevalla ”tosta” -kommentilla. Samalla hän kuitenkin mainitsee heräilevän pikkusiskon kiinnittäen taas häneen huomionsa. Kommentti voi johtua siitä, että sisko alkaa seurata olohuoneessa olevaa virikettä, eli televisiossa tapahtuvaa peliä, ja intoutuu siksi kommentoimaan. Voi myös olla, että sisko muistaa veljen pyynnön kannustamisesta ja toimii sen mukaisesti tilanteen ollessa pelissä sopiva. Rivillä 31 veli vahvistaa saamaansa palautetta, ohjeeksi luokiteltavissa olevaa ”tosta”-lausumaa, kannustamalla jälleen itseään ”hyvä”-kommentilla. Venytetty ä-äänne tekee hyvä-sanasta kannustuksen. Pelin vaikeuden arvioiminen toimii pojan puheteossa jälleen piiloisena kehujen ja kannustuksen hakemisena. Edelleenkin muut läsnäolijat eivät ota kantaa pojan arvioihin. Sisko kuitenkin jatkaa ohjeiden antamista minimikommenteillaan. Kun pyydetään kannustusta, tuntuvat ”tosta”-ohjeet pienimmiltä mahdollisilta kannustuksilta, joita tilanteessa on mahdollista antaa. Vaikka siskon reaktiot ovat siis melko vähäisiä, vaikuttavat ne olevan veljelle tärkeitä. Hän innostuu kommentoimaan enemmän peliään, kun joku muukin puuttuu siihen. Sisko ei vieläakaan lähde täysin mukaan veljen pelikehykseen vaan säilyttää positionsa *etäisenä seuraajana*. Veljen kommentit ovat ikään kuin kutsuja keskusteluun: puheenaiheiden ilmoille heittoja, joihin läsnäolijat tarttuvat heikosti. Mahdollisuuksia vuorovaikutukseen tarjoutuu siis enemmän kuin toteutuu.

Sekä tässä Järvisten perheessä että ensin esitetyssä Virtasten perheessä toteutettiin pelaamisen vierestä seuraamista. Vanhemman positio sisarusten toiminnan ohjaajana näyttäytyy kummassakin perheessä olennaisena. Järvisten perheessä toiminnan kehys on vahvemmin virittynyt veljen pelaamiseen, jossa muut toimivat etäisinä seuraajina juuri vastaamatta huomionhakijan positioista esitettyihin pyyntöihin. Näin ollen kehys ei myöskään juurikaan vaihtelee. Virtasten perheen otteessa pelin seuraamiseen taas liittyi vahvemmin veljen toive oman vuoron saamisesta, mikä toimi erilaisten kehysten virittäjänä kuin myös potentiaalisena konfliktin paikkana. Tässä Järvisten perheen otteessa taas tilannetta ja vuorovaikutuksen dynamiikkaa hallitsi veljen pelikehys, johon muut eivät kutsuista huolimatta juuri liittyneet.



*Veljekset tietokoneen äärellä*

Jokisen veljekset (Matti 7 vuotta = V1, Markus 5 vuotta = V2) ovat pelaamassa tietokoneella ruotsinkielistä peliä. Isä istuu tuolilla, joka on pienen välimatkan päässä poikien takana. Nuorempi veli on ensin pelivuorossa. Molempien poikien katseet ovat suuntautuneet kohti tietokoneen näyttöä, joka ei kuitenkaan näy kameraan. Pelivuorosta ja yhteisistä säännöistä muodostuu veljesten välille neuvottelua pelaamisen ohessa.

- 01 V1: oo nopee ota se omppu ((neuvo pikkuveljelle peliin liittyen))  
 02 V2: apua yh ((nostaa kädet ylös innostuneena kun peli päättyy ja katsahtaa isoveljeen))  
 03 V1: sata kakstoista ((pistettä tulokseksi pelissä)) nyt mää voin yrittää  
 04 V2: et yritä  
 05 V1: miks  
 06 V2: mä oon tä- tää nytte [mun pitää eka]saada tää  
 07 V1: [kolme kertaa ] (.) käykö että kolme kertaa saa pelata (2) otetaan  
 08 kuka saa enemmän sä sait satakakstoista viimeks  
 09 (28) ((pelaamista))  
 10 V1: ylös (7) ysiysi ↑sata↑ (5) ↑alas↑ tai no ei ei alas  
 11 I: hh.  
 12 V1: alas vaan (6) ylös (3) pitää muistaa koko ajan parhain tulos  
 13 (5)  
 14 tietokone: kämpa på: ((jotain tapahtuu pelissä, katsovat toisiinsa hymyillen))  
 15 V2: täl kertaa mä luulin mää meen ( )  
 16 Ä: ((toisesta huoneesta)) muista markus sit pitää pisutauko  
 17 V1: satanelkytkolme pistettä tää on parempi  
 18 (4)  
 19 I: no niin ((lähtee pois huoneesta)) (.) hohho [mistähän semmosta makuusoppee nyt sit  
 20 ((isä sanoo äidille toisessa huoneessa))  
 21 V2: [mitä mää nyt  
 22 V1: varo  
 23 (6)  
 24 tietokone: tack ta:ck  
 25 V2:((taputtaa käsiään)) mää voitin ne matille mitä matille tulee ((päästää isoveljen  
 26 pelaajan tuolille ja jää itse seisomaan viereen))  
 27 V1: mää yritän ne kaikki (.) ei viel lasketa  
 28 V2: mä- mää voitin kyllä varmaa ton (1) hahaha[haha]  
 29 V1: [haha] no en iha oho  
 30 V2: mää varmaan voitan mut  
 31 (2)  
 32 V1: ei tol voiteta kyl noin paljoo pisteitä  
 33 (2)  
 34 V2: mm (.) hähähä .hh krhbm ((yskähtää))  
 35 (12)

Toiminnan kehys voidaan jaotella primaari- ja sekundaarikehyksiin. Primaarikehyksellä tarkoitetaan ensisijaista kehystä, jonka mukaista toimintaa tilanteessa pääasiassa suoritetaan. Sekundaarikehys kuvastaa primaarikehyksen ohella tapahtuvaa toimintaa, joka ei kuitenkaan keskeytä primaarikehystä. (Goffman 1974; Suoninen 2015a, 165.) Tässä käsiteltävässä otteessa *pelikehys* on ensisijainen kehys, johon molemmat osallistujat ovat orientoituneet. Tämä primaarikehyksen oheen muodostetaan erilaisia sekundaarikehyksiä osin pelikehyksen virittäminä. Etenen otteen analyysissä rivi riviltä esitellen poikien sujuvia vuorovaikutuskehysten muutoksia, jotka mahdollistuvat puhetekojen avulla.

Primaarikehys tarkasteltavassa otteessa on siis pikkuveljen *pelikehys*, jossa siis nuorempi veli on aktiivisessa positiossa ohjaamassa tilanteiden kulkua. Isoveli on tästä näkökulmasta seuraajan positiossa, mutta osallistuu kuitenkin kommentteillaan ja ohjeillaan vahvasti tilanteen vuorovaikutukselliseen kulkuun toteuttamalla *neuvovan seuraajan* positiota. Isoveli ohjaa jopa enemmän vuorovaikutuksellista tilannetta puheteoillaan kuin näennäisesti aktiivisemmassa roolissa oleva pikkuveli. Veljekset säilyttävät kuitenkin yhteisymmärryksen neuvottelun avulla, koska isovelii kuuntelee ja toimii myös pikkuveljen puhetekojen ehdoilla. Ensimmäisellä rivillä isovelii ohjeistaa pikkuveljeä sen suhteen, miten pelissä pitäisi toimia. Tämän puheteon funktio on siis ohje. Neuvomisesta tämä puheteko poikkeaa siten, että kyseessä on pikemminkin käskyn muodossa esitetty määräys kun kehoitus. Ohjeistaminen muodostuu näin pelikehykseen liittyväksi sekundaarikehykseksi: *ohjeistamiskehykseksi*. Käskymuotoiset ”oo” ja ”ota” ovat reagointia nopeatempoiseen peliin, jossa pikkuveljellä näyttäisi olevan hieman hankaluuksia seuraavan rivin apua-komentista päätellen. Pyynnöksi pikkuveljen puheteko ei muodostu, vaan se on ennemminkin reaktio peliin, jossa ilmeisesti tapahtuu jotakin epätoivottua. Peli päättyykin siihen ja pikkuveli nostaa kädet ylös ikään kuin luovutuksen merkiksi, mutta innostuneisuudesta ja isoveljeen vilkaisusta päätelleen kyseessä lienee tuulettamisen merkki ja iloitseminen hyvästä tuloksesta. Vilkaisulla pikkuveli saattaa hakea myös isoveljeltä jonkinlaista reaktioita pelin tulokseen. Isoveli lausuukin äänen pikkuveljen tuloksen pelissä. Tulokset ovat tässä pelissä selkeästi esillä pisteiden muodossa. Pelin loppumisesta isovelii olettaa tai toivoo, että nyt olisi hänen vuoronsa, sillä hän sanoo ”nyt mää voin yrittää”. Puheteon muotoilu on ystävällinen ”voin” ja ”yrittää” sananvalinnoiden johdosta. Isoveli ei esimerkiksi ryntää huutamaan, että on hänen vuoronsa tai rynni pelaajan paikalle. Yrittää-sana esitetään *kilpailuun kutsujan* positioista, toinen on saanut tietyn tuloksen pelissä ja seuraava yrittäjä haastaa tämän. Isoveljen rivillä kolme esittämän puheteon funktioksi muodostuu siis tapahtuvan toiminnan kehystäminen *kilpailuksi* samalla omaa vuoroaan

pyytäen. Kehys muuttuu aktiivisesta peliin keskittymisestä enemmän neuvottelun puolelle, johon molemmat osapuolet virittyvät.

Pikkuveli esittää vastalauseen kilpailukutsulle kieltämällä veljeään suoraan asettuen näin *kutsusta kieltäytyjän* positioon. Tämä suora kiello aiheuttaakin isoveljessä ihmetyksen. Näin paljastuu pelaamiseen ja kilpailuun liitetty tasapuolisen vuorottelun periaate, jonka rikkominen herättää selontekovelvollisuuden. Rivillä kuusi pikkuveli esittää peliin liittyvän selonteon, jolla perustelee oikeuttaan jatkaa pelaamista. Sääntö saattaa olla yhdessä sovittu tai sitten kyseessä on pikkuveljen oma mielipide. Isoveli ei ota kantaa selonteon kelvollisuuteen, mutta hyväksyy kuitenkin pikkuveljen vuoron jatkumisen. Isoveli ehdottaa samalla vuorojen määrittelijäksi helposti ymmärrettävän määrään: kolme pelikertaa. Rivin seitsemän puheteon funktioksi rakentuu tilanteessa ehdotuksen ja ratkaisun esittäminen. Veljesten välille on muodostunut *erimielisyyden* kehys ja ristiriita heidän halujensa välille. Ongelma on ratkaistava, jotta tilanne voi edetä sujuvasti ilman konfliktia. Isoveli asettuukin *reilun sovittelijan* positioon antamalla pikkuveljen jatkaa pelivuoroa, mutta rajaamalla sen kohtuullisesti kolmeen kertaan, joka koskisi kumpaakin. Samassa puheenvuorossa isovelii ehdottaa kilpailua ja ehkä samalla myös muutosta sääntöihin. Isoveljen ehdotus pisteillä kilpailemisesta ei saa pikkuveljessä aikaan reaktiota, mutta hiljaisuudesta ja pelaamisen jatkamisesta päätellen hän ei esitä ainakaan vastalauseita eli hän toimii *hiljaisen hyväksyjän* positiossa.

Pelaaminen jatkuu hiljaisuudessa jonkin aikaa kunnes rivillä kymmenen isovelii alkaa neuvoa pikkuveljeä pelaamisessa. Hän neuvoo liikkumaan pelissä ylös ja alas sekä kertoo ääneen myös pikkuveljen saamat pisteet innostuneella äänellä. Isoveli eläytyy siis sujuvasti pikkuveljen peliin, vaikka onkin sivustaseuraajana. Hänen positiotaan voi kuvailla *eläytyväksi kannustajaksi*. Vaikka isovelii on kutsunut pikkuveljen kilpailuun siitä, kumpi saa enemmän pisteitä, hän tuntuu pyyteettömästi kannustavan ohjeillaan toista parempaan suoritukseen. Peli näyttää saavan seuraajansakin kiinnostuneeksi. Näin tietokone ikään kuin kutsuu osallistujia pelikehykseensä. Tässä vaiheessa molemmat veljekset ovat siis tiukasti pelaamisen kehyksessä orientoituneena samaan tavoitteeseen eli pelissä onnistumiseen. Isoveli esittää puheteossaan itsekorjauksen ”tai no ei alas”. Itsekorjauksen funktiona on tässä säilyttää itsestään vakavasti otettava vaikutelma hyvänä ohjeiden antajana. Tämä puheteko siis osaltaan osoittaa, että isovelii haluaa antaa päteviä ohjeita eli hän tavoittelee pikkuveljen onnistumista pelissä.

Isä on istunut hiljaa paikallaan siitä asti kun istui tuoliin. Tutkija on hetki sitten asettanut kameran

paikoilleen ja ohjeistanut perheen äidin kanssa tuolien sijainnissa ja istuma-asennoissa, joissa osallistujat näkyisivät mahdollisimman hyvin kamerassa. Vaikuttaakin siltä, että isä on jäänyt seuraamaan poikien peliä vain tutkijan luoman tilanteen vuoksi eikä osoita esimerkiksi kiinnostusta peliin. Kuitenkin rivillä 11 isä henkäisee tavalla, jonka voi tulkita reagoinniksi isoveljen antamiin ohjeisiin. Isän henkäisy kuulostaa hieman huvittuneelta, hän näyttää tulkitsevan isoveljen itsekorjauksen huvittavana. Tällaisen vaikutelman voikin saada, kun seuraa poikien tiivistä pelikehyksessä toimimista. Pelikehyksen osallistujille toiminta on nopeatahtista ja vakavasti otettavaa. Seuraajalle, joka ei ole kehyksessä tiiviisti sisällä, voi ohjeiden antaminen ja niiden muuttaminen vaikuttaa huvittavalta.

Rivillä 12 isovelji kehottaa pikkuveljeä sittenkin liikkumaan pelissä alas. Toisaalta tilanne voi olla pelissä jo muuttunut, joten ei voida sanoa, onko kyseessä itsekorjaus vai uuteen tilanteeseen annettu ohje. Yhtä intensiivisesti ohjeiden antaminen kuitenkin jatkuu ja isovelji muistuttaa myös itse keksimästään säännöstä, jonka mukaan veljekset kilpailevat siitä, kumpi on saanut paremmat pisteet. Tämän kilpailuasetelman kannalta on olennaista muistaa, kuinka paljon on saanut pisteitä. Muistuttamalla tästä isovelji ylläpitää *kilpailukehystä*, vaikka toisaalta neuvojen antaminen vastustajalle toimiikin vastoin tätä asetelmaa ylläpitäen kannustusasetelmaa. On mielenkiintoista, että useampi asetelma voi siis toimia näin rinnakkain muodostamatta kuitenkaan näkyvää ristiriitaa veljesten välisessä dynamiikassa. Pelaaminen jatkuu ohjeistusten jälkeen hetken hiljaisuudessa, jonka rikkoo tietokoneesta kuuluva peliin liittyvä kehoitus ”tsempata” (kämpä pä). Ilmeisesti kehoitus liittyy pelissä johonkin tiettyyn tapahtumaan, sillä pojat katsahtavat toisiaan ja pikkuveli esittää kommentin peliin liittyen. Tietokoneen esittämät puheenvuorot eli pelin kulku ohjaa näin vuorovaikutuksen etenemistä. Peliin reagoiminen osoittaa, että pojat ovat orientoituneita pelikehykseen.

Veljesten äiti on toisessa huoneessa, mutta on tietoinen poikien pelaamisesta. Äiti ei ole tilanteen seuraaja, koska hän on toisaalla, mutta hänellä on mahdollisuus puuttua tilanteen kulkuun *huolehtivaisen vanhemman* positiosta. Äidin nuoremmalle pojalla soitettu kehoitus ”pisutauon” pitämisestä on siis vanhemman roolissa esitetty kehoitus. Näin äiti tuo esiin vastuunsa lasten toiminnan ohjaamisesta ja sen säätelystäkin. Annettu kehoitus on ystävällinen muodoltaan ja äänensävyltään. ”Muista”-sanon käyttö viittaa siihen, että kyseessä saattaa olla asia, josta ennekin on puhuttu, mahdollisesti sääntö. Pikkuveli ei kuitenkaan reagoi äidin kehoitukseen, hän on keskittynyt peliin eikä joko kuule tai halua ottaa kantaa kehoitukseen. Äitikään ei tulkitse reagoimattomuutta ilmeisesti häiritseväksi, sillä asia jää käsittelemättä tässä kohden. Tämä viittaa

siihen, ettei kehotus ollut kovin velvoittava ainakaan kyseisellä hetkellä, vaikka se vanhemman huolehtimista edustikin. Veljekset siis jatkavat peliin keskittymistä ottamatta kantaa äidin kehotukseen. Isoveli kommentoi pikkuveljen saamaa pistemäärää paremmaksi kuin edellinen tulos. Pisteiden ilmoittaminen toimii selostamisen lisäksi *kilpailukehyksen* ylläpitämisenä. Isoveli edistää tämän asetelman säilymistä, vaikka pikkuveli ei olekaan osoittanut ainakaan sanallisesti olevansa mukana tässä kilpailussa. Kilpailuasetelman luominen on isoveljelle mahdollisesti keino säilyttää tilanteen mielenkiinto itselleen yllä, pelkkä toisen pelaamisen seuraaminen saattaisi olla tylsää. Pikkuveljen taas ei ole syytä erityisemmin kommentoida syntynyttä kilpailuasetelmaa, sillä tilanne on hänen kannaltaan suotuinen muutenkin: hän saa säilyttää pelivuoronsa.

Pelaaminen jatkuu taas hetken keskittyneesti ilman puhetta. Isä rikkoo hiljaisuuden poistumalla huoneesta osoittaen samalla, ettei poikien pelin seuraaminen ole hänelle läheskään yhtä intensiivistä kuin isoveljelle. Molemmat ovat siis olleet tilanteen seuraajia, mutta isä ei ole osallistunut vuorovaikutuksen kulkuun pientä henkäystä lukuun ottamatta. ”No niin” ja ”hohho” kommentit ohjaavat isän toimintakehyksen muutosta pelin seuraamisesta äidin kanssa jutteluun. Veljeksiä nämä vanhempien pienet reagoinnit ja puuttumiset eivät häiritse tai vaikuta muullakaan tavoin. Heille pelin kehys säilyy rikkomattomana ja pikkuveli osoittaakin nyt itse aktiivisemmin tarvitsevansa apua tai kommentointia isoveljeltä, kun pelissä ilmeisesti tapahtuu jotakin yllättävää. Isoveli jatkaa *neuvovan seuraajan* positiossa toimimista osoittaen ”varo”-kehotuksella olevansa yhä intensiivisesti mukana pelin kulussa. Peli jatkuukin kunnes se tietokoneen kiitoksista (tack tack) päätellen loppuu. Pikkuvelikin osoittaa puheteollaan pelin loppuneen: rivillä 25 hän taputtaa käsiään ikään kuin kehuen omaa tulostaa. Pelin tavoite on ilmeisesti saavutettu voiton myötä. Pikkuveli antaa vuoron isoveljelle: ”mitä matille tulee” -arvuuttelun myötä. Tämä kysymys osoittaa myös pikkuveljen olevan mukana isoveljen luomassa kilpailukehyksessä, vaikkei hän aiemmin sitä kommentoinutkaan kenties tarkan peliin keskittymisen vuoksi. Pikkuveli myös fyysisesti antaa tilaa toisen vuorolle poistuen pelaajan tuolilta, jotta isovelji pääsee siirtymään siihen. Tämä tapahtuu ilman pyyntöä. Pikkuveli antaa siis isoveljelle jo nyt vuoron, vaikka hän on itse pelannut vasta kaksi kertaa. Isoveli esitti aiemmin, että kumpikin saisi pelata kolme kertaa vuorollaan. Pikkuveli tuntuu olevan niin innostunut omasta tuloksestaan pelissä, että vuorojen määrät unohtuvat. Edellä pikkuveli halusi pitää oman vuoronsa, kunnes onnistuu paremmin. Kun tämä parempi tulos on saavutettu, ei pelimäärillä enää ole niin suurta merkitystä. Isoveljeä tämä muutos ei tunnu haittaavan: onhan toiminta hänen itse esittämänsä toiveen mukaista. Kolmen kerran sääntö olikin näin ollen tarkoitettu vain rajaamaan pikkuveljen pelikertoja eikä sillä ollut muita merkityksiä kuin mahdollistaa isoveljen vuoron tulevan.

Pikkuveljen arvuuttelut isoveljen tuloksesta toimivat kutsuna kilpailuun ja haastavat isoveljen parempaan tulokseen. Isoveli tulkitseekin veljensä puheteon tällä tavoin ja uhoaa ”yrittävänsä” kaikki. Näin toiminnan primaarikehystä pelaamista sävyttää sekundaarinen kilpailun kehys. Pikkuveli asettuu viereen seuraamaan pelaamista, koska tilanteesta on nyt muodostunut molempien kannalta kiinnostava ja hieman jännittyneesti latautunut. Jännittyneisyys syntyy pikkuveljen arvuuttelusta ja isoveljen uhoamisesta riveillä 27 ja 32. Isoveli kiirehtii puoltamaan omaa menestystään sanomalla, ettei vielä saatavia pisteitä laskettaisi. Pikkuveli vastaa uhoamiseen esittämällä uskomuksensa siitä, että hän voitti kilpailun. Jännittyneisyys ja kilpailuhenkisyys kuitenkin laantuu poikien alkaessa nauraa jonkin pelissä tapahtuneen seikan innoittamina. Pikkuveli nauraa ensin, mutta isovali yhtyy tähän hauskanpidon kehykseen nopeasti, jolloin tilanteen kehykseksi muodostuu *yhteinen hauskanpito*. Isoveli vielä korostaa hassua tilannetta ”no en iha oho” -kommentilla, jolla hän vahvistaa pikkuveljen tulkintaa siitä, että tilanne on hauska. Pikkuveli jatkaa kilpailun ja jännityksen ylläpitämistä uhoamalla nyt vuorostaan olevansa oletettava voittaja. Pikkuveli siis toteuttaa seuraajan positiota eri tavalla kuin isoveljensä: isovali antoi ohjeita, pikkuveli taas pönkittää omaa asemaansa kilpailun johtajana eli toimii *kilpailuhenkisenä seuraajana*. Isovelikin tosin ylläpiti kilpailuhenkisyyttä, mutta pikkuveli tekee sen vielä voimakkaammin korostamalla omaa tulostaan. Isoveli osoittaa olevansa mukana kilpailukehyksessä, eikä ole luovuttanut vaan uskoo itse saavansa enemmän pisteitä. Pikkuveli ei enää kommentoi, väittelemällä tilanne ei selviäisikään vaan on katsottava, millaiset pisteet isovali saa. Tilanne jatkuu isoveljen peliä kommentoiden.

36 V1: hmm

37 V2: haha .hh hihii

38 (2)

39 V1: se oli hyvä

40 (7)

41 V2: älä paina ((yrittää painaa jotakin näppäintä))

42 V1: älä

43 V2: ( ) °paina°

44 V1: okei (3) oi

45 V2: nhiha[hah

46 V1: [täs menee aikaa täs on viel aika hei

47 V2: hehee (5) laita mua enemmän vähän (4) mää voitin mut ((hyppii kädet ylhäällä))

48 V1: et hei voittanu

49 V2: miten nii?

50 V1: (.) sä sait sata °mä sain kaks sataa°

51 V2: mää voitin mä ( ) voitin ne kaikki (.) mä voitin

52 V1: määki sain  
 53 V2: et saanu  
 54 (1)  
 55 V1: no kun tää on arvokkaampi  
 56 V2: miten niin (.) voittanu  
 57 V1: sääki mäki monta kertaa sä vedit  
 58 V2: kaks  
 59 V1: nii mä oon vasta kerran  
 60 (4)  
 61 V2: kymmenen ((viittaa pelin pisteisiin))  
 62 V1: viistoista kuustoista (.) kakskyt (2) nelkytkaks  
 63 (2)  
 64 V2: tä kirvelee vaa  
 65 (4)  
 66 V1: .hh hh.  
 67 (14)((pelaamista))  
 68 V1: mä oon pian ansainnu sata  
 69 (1)  
 70 V2: kokka (4) tss[haha  
 71 V1: [hihi ha hihi se seuras  
 72 V2: hiahahiaha oijoi ahaha aha [ahaha  
 73 V1: [y y yy hahaha  
 74 ((nauravat yhdessä pelille))

Pikkuveli osoittaa pitävänsä pelin seuraamisesta ja reagoi nauramalla isoveljen edesottamukseen pelissä. Yhdessä he luovat siis pelikehyksen oheen *yhteisen hauskanpidon* sekundaarikehyksen nauramalla yhdessä. Peli jatkuu kuitenkin jälleen hiljaisuudessa jonkin aikaa isoveljen keskittyessä pelaamiseen. Pikkuveli toimii aktiivisempänä naurun aloittajana, hänellä on seuraajana enemmän mahdollisuuksia keskittyä epäolennaisimpiin seikkoihin, kun isoveljen taas tulee pitää pelin onnistuminen tärkeimpänä, jos hän haluaa voittaa aloittamansa veljesten välisen kilpailun. Isovelikin kuitenkin kommentoi rivillä 39 pelissä tapahtunutta ”hyväksi” ja oikeuttaa samalla pikkuveljen naurureaktion. Pikkuveli yrittää puuttua peliin painamalla jotakin näppäintä rivillä 41. Tämä puuttumisyritys poikkeaa isoveljen tavoista puuttua toisen peliin. Isoveli kokeekin tämän puuttumisen ilmeisesti häiritsevänä ja yrittää kieltää sen. Pikkuveli kuitenkin jatkaa yrittäen antaa ohjeita siitä, mistä näppäimestä tulisi pelissä painaa ohjeistamalla ”paina”. Isoveli ymmärtääkin nyt ohjeen ja vastaa siihen ”okei”. Näin pienempi sisarus onnistui neuvomaan vanhempaa, sillä hänellä oli parempaa tietoa pelissä toimimisesta. Samalla pikkuveli osoittaa toimivansa *neuvovan seuraajan* positiossa auttaen isoveljeä saamaan pelissä hyvän tuloksen huolimatta siitä, että uhosi edellä voittavansa.

Rivin 44 kommentti ”oi” viittaa jälleen johonkin pelissä sattuneeseen asiaan, joka pikkuveljeä naurattaa. Ilmeisesti puheteko ”oi” on reaktiona tässä osoitus virheestä, jonka pikkuveli voi tulkita huvittavana, sillä isoveljen virhe pelissä antaa pikkuveljelle paremmat mahdollisuudet voittaa kilpailu. Toisaalta peli itsessään saattaa olla myös humoristinen, jolloin sille nauramien on sen seuraajalle luonnollinen reaktio riippumatta kilpailuasetelmasta. Toisaalta kun pikkuveli pelasi, ei asetelma ollut yhtä humoristisesti latautunut eikä isoveli nauranut pelin tapahtumille. Tähän tosin voi vaikuttaa pikkuveljen onnistuminen pelissä: jos kaikki sujui onnistuneesti, ei ehkä tapahtunutkaan mitään huvittavaa. Pikkuveljeä yhä naurattaa rivillä 45, johon isoveli reagoikin nyt puolustelemalla. Puolustautuminen puhetekona vahvistaa jälleen kilpailuasetelmaa. Kun peli loppuu, pikkuveli tulkitsee olevansa voittaja ja tuulettaa onnistumisensa kunniaksi kädet ylhäällä hyppien. Isoveli tuo kuitenkin ilmi eriävän käsityksensä. Pikkuveli ihmettelee syytä tälle eriävälle mielipiteelle. Näin syntyy *neuvottelukehys* koskien kilpailun voittajaa. Molemmat veljet toimivat nyt *perustelijoiden* positioissa, joskin eri käyttäen eri kriteereitä. Isoveli hyödyntää numeerista määrettä perusteluna. Isoveljen positiossa on enemmän valtaa, sillä hänellä tuntuu olevan enemmän tietoa numeroista kuin pikkuveljellä. Tosin nyt hän sanoo pikkuveljen saaneen sata pistettä, kun aiemmin mainittu tulos oli 143. Tämä osoittaa, että isoveljellä on mahdollisuus käyttää pikkuveljen tietämättömyyttä omaksi edukseen. Tässä tapauksessa kuitenkin vertailun perustana lienee se, että alle kaksisataa olevat pisteet ovat pienemmät kuin yli kaksisataa olevat.

Pikkuveli taas ei käytäkään pisteitä pelin voittamisen kriteerinä, vaan joidenkin tiettyjen vastustajien tai vastaavien voittaminen on hänen mukaansa tärkeämpää. Pikkuveljen mukaan hän on voittaja, koska voitti ”ne kaikki”. Näin pikkuveli osoittaa, ettei olekaan ollut mukana isoveljen kanssa täysin samoja kriteereitä noudattavassa kilpailussa. Isoveli ehdotti pistemäärissä kilpailemista rivillä seitsemän ja kahdeksan, mutta pikkuveli ei ole missään vaiheessa suostunut tähän tai osoittanut ymmärtäneensä kriteerit. Nyt voittajasta neuvoteltaessa tämä ristiriita kriteerien suhteen tulee esiin. Pikkuveli on ollut niin keskittynyt omaan pelivuoroonsa, että vain sen jatkuminen on ollut hänelle tärkeää, jolloin kriteereillä ei niin ollutkaan väliä. Isoveli taas on ollut koko otteen ajan enemmän orientoitunut pistemääriin tuoden niitä aika ajoin esille. Rivillä 51 pikkuveli perustelee oman määreensä avulla, miksi hän olisi mielestään voittaja. Isoveli siirtyy ilmeisesti tämän saman määreen käyttöön ja kertoo olleensa kyseisellä kriteerillä yhtä hyvä kuin pikkuveli. Kehys alkaa siirtyä *kinastelun* puolelle, sillä varsinaisia kriteerejä ei ole yhdessä yksimielisesti sovittu. Molemmat pojat ovat *itsensä puolustajan* positiossa. Pikkuveli kiistää yhdenvertaisuuden pelin tuloksissa, johon isoveli joutuu perustelemaan jälleen pisteiden eli



numeroiden kautta omaa voittoaan. Näyttää siltä, että pelissä valmiina olevat määreet eroavat isoveljen itse asettamista kriteereistä, joita pikkuveli ei ole sisäistänyt. Pikkuveli ei hyväksy selitystä eikä yhteistä ymmärrystä synny.

Isoveli yrittää ratkaista tilanteen ottamalla pelin uusiksi. Kysymällä pikkuveljen pelikerroista hän oikeuttaa itselleen vielä toisen pelikerran, tasapuolista vuorottelua noudattaen. Tästä tasapuolisuudesta pikkuveli on nyt samaa mieltä ja antaa isoveljen pelata toisen kerran. Molemmat näyttävät nyt unohtaneen kolmen kerran säännön. Toisaalta siihen vetoaminen ei olisikaan isoveljen kannalta enää mielekästä, hän ilmeisesti oivaltaa pikkuveljen ymmärtävän tasapuolisen vuorottelun periaatteen, jolloin toisen pelatessa kaksi kertaa on toinenkin oikeutettu yhtä moneen yritykseen. Näin ollen isovei saavuttaa oletetun tavoitteensa eli pelivuoron säilyttämisen ilman sovittuihin sääntöihin vetoamista. Neuvottelu voittajasta päättyy siis siihen, että isovei aloittaa toisen peliyrityksen. Kaikki toiminta näyttää tähtäävän siihen, että pelaaminen jatkuisi, eikä omaa vuoroaan tarvitsisi epäilemättä luovuttaa toiselle. Rivillä 61 pikkuveli osoittaa sisäistäneensä nyt pisteisiin perustuvan kilpailun sanoessaan ääneen isoveljen saaman pistemäärän. Isoveli tarttuu tähän ja jatkaa pisteiden luettelemista. Näin veljekset ovat saavuttaneet yksimielisyyden ja pelaaminen voi jatkua ilman kinastelua. Veljekset tuntuvat unohtuvan kinastelun sujuvasti ja pelaaminen jatkuu hiljaisuudessa, pikkuveli vain kommentoi jotakin pelin ulkopuolista seikkaa rivillä 64 ja isovei huokaa. Rivillä 68 isovei jatkaa pisteidensä kertomista ääneen. Tällaisen puheteon funktio voidaan nähdä kilpailuasetelman ylläpitämisenä ja isoveljen positio saa siten kilpailuhenkisiä piirteitä samaan tapaan kuin pikkuveljenkin aiemmin. Pikkuveljeä alkaa jälleen naurattaa jokin pelissä tapahtuva asia. Isovelikin yhtyy nauruun ja pojat jatkavat tilanteen leikkilisen kehyksen yhteistä rakentamista naurun avulla toimien *yhteisen hauskanpidon kehyksessä*. Kilpailusta huolimatta pojat pystyvät rakentamaan tilanteesta siis molemmille positiivisen.

Medialaitteen käytön ympärille viritetään tässä otteessa useita erilaisia kehyksiä, jotka muuttuvat osaltaan laitteen antamien virikkeiden ansioista tai niiden takia. Tässä episodissa keskeisimmät kehykset olivat ohjeistaminen, kinastelu, hauskanpito ja neuvottelu. Nämä asetelmat muodostuivat veljesten ottamien ja saamien positioiden myötä. Medialaite on yhtenä osapuolena vaikuttamassa vuorovaikutuksen dynamiikkaan. Osallistujat kuitenkin lopulta itse valitsevat, miten laitteen antamiin ärsykeisiin reagoivat. Pelistä virikkeensä saavat pisteiden laskeminen ja voittaminen nostetaan vuorovaikutuksessa keskeiseen osaan, mutta tämä ei olisi välttämätöntä. Veljekset voivat tässä tilanteessa valita, millaisiin seikkoihin pelissä tarttuvat. Tästä osoituksena toimii myös se, että pojat keskittyvät aluksi hieman eri asioihin pelissä: pikkuveljen puheessa voittaminen on tärkein

kriteeri, isoveljen puheessa taas helpommin verrattavat pisteet ovat merkityksellisimmässä asemassa. Pojat onnistuvat erimielisyyksistä huolimatta rakentamaan pelitilanteen ympärille yhteisen hetken, josta molemmat tuntuvat naurun ja yhteisen jakamisen perusteella nauttivan.

Jokisen veljekset (Matti 7 vuotta = V1, Markus 5 vuotta = V2) jatkavat tietokoneella pelaamista. Nyt vuorossa on piirustuspeli ja pikkuveli on pelivuorossa.

- 01 V1: kato haha se jatkuu tonne viu ((veljensä piirustuspeliin viitaten))  
 02 V2: ää älä naura sille ((esittää loukkaantunutta äänensävyä)) (3) matti vaan nauraa tälle  
 03 V1: hieno  
 04 V2: nii-i kala o keskellä ihan ((viittaa piirustukseensa))  
 05 V1: ei oo keskellä läheskään  
 06 V2: ei niin mutta mä mää tein yhden vivun  
 07 V1: ei usein kalat oo ees keskellä  
 08 V2: ei niin ei ainaka järveä  
 09 V1: ei järvien ihan keskellä ne oo ((pilkallinen äänensävy))  
 10 V2: voi mennäki ( )  
 11 V1: no jo:skus (.) mutta ei usein  
 12 V2: isojärvässä voi mennä joskus (3) me syötiin viime kerralla munkit ja tänään saatiin  
 13 karkkia ja munkkia (.) ei (.) [k]arkkia pelkästään  
 14 V1: [ja] ja jäätelöt  
 15 V2: nii (2) eilen me saatiin munkkia  
 16 V1: mitkä jäätelöt te saitte  
 17 V2: nn eskimot  
 18 (2)  
 19 V1: ai te saatte aina eskimot meidän koulussa ei aina saada (.) arvaa mitä meidän koulussa  
 20 saadaan me saadaan ihan jälkiruokia (.) joka päivä (.) ei iha (.) kerran viikossa  
 21 (2)  
 22 V2: me ei saada kerran viikossa  
 23 V1: te saatte ehkä pari kertaa aina kuukaudessa  
 24 (6)  
 25 V2: aika iso tekeminen ((viittaa peliin))  
 26 V1: o:n  
 27 V2: ei oo enää (1) niin is[o  
 28 V1: [se on aika iso toi ihminen vai- verrattuna laivaan oikeeski  
 29 piirustuksessa saa usein piirtää isommaks  
 30 V2: nii-in (2) ( ) on ton päällä ( ) savupiippu  
 31 (2)  
 32 V1: sen pää se voi(h)s vie(h)riä se pää siinä katolla ((nauraen))  
 33 V2: mitä?  
 34 V1: jos se pää vieris siä katolla  
 35 V2: tsshihi  
 36 V1: se ois hyvä nhiihi vi:u:  
 37 V2: iu: sit se ei nää mitään  
 38 V1: välillä näkis

- 39 V2: miten ni  
 40 V1: se ois vi:u katos jos se näin pyöris kato [viu: ((pyörittää päätään))  
 41 V2: [se menis sen päähän ja sitte se menis pois sen  
 42 päästä  
 43 V1: ai silmä hopojoing näin vai silmät markus kato pjoo  
 44 (8)  
 45 V2: vettä ((pelissä))  
 46 V1: taivas sen voi jättää valkoseks (1) toistaiseks

Veljekset rakentavat yhteistä arkista toimintaansa leikillisyyden ja *kinastelu- ja kilpailuasetelman* ympärille. Kinastelu ei kuitenkaan muodostu tässä tapauksessa kovinkaan totiseksi. Tilanteen kehikseksi hahmottuu ensisijaisesti *pelikehys*. Nuorempi veli on pelaamisvuorossa, hän piirtää tietokonepelissä ja isovelii seuraa vieressä kommentoiden. Pelin lisäksi kehiksiä on muitakin: neuvottelun, kokemusten jakamisen, vertailun ja huumorin kehikset vaihtelevat nopeasti, mutta sujuvasti poikien keskinäisessä kommunikaatiossa. Isoveli osoittaa monen kertaan olevansa huomaavainen, vaikka kilpailuasetelma onkin viedä häntä mennessään. Isoveli on jälleen *eläytyvän seuraajan* positiossa, jolloin hänellä mahdollistuu enemmän keskustelun avaamisen paikkoja, kun taas pikkuveli on keskittynyt vahvemmin pelinsä maailmaan. Isoveli kutsuu useampaan kertaan keskustelemaan myös pelin ulkopuolisista asioista, joihin pikkuveli reagoi jonkin verran. Seuraavaksi tarkastelen lähemmin veljesten aineisto-otteessa esillä oleva vuorovaikutusta, jossa kehikset jälleen vaihtelevat sujuvasti.

Isoveli asettuu *arvioitsijan* positioon: hän arvostelee veljensä pelissä tekemää piirustusta naurun säestämänä. Tämän voisi tulkita pilkallisena kommentina, jonka pikkuveli tiedostaakin vastatessaan loukkaantunutta äänensävyä matkien. Sävyistä voi kuitenkin päätellä, että pikkuveli ei vakavasti loukkaantunut tai hermostunut arvosteleavasta kommentista. Hän kuitenkin kehottaa, ettei hänen teokselleen saa nauraa. Toisen teokselle nauramista pidetään ikävänä asiana, johon pikkuveli vielä tauon jälkeen vetoaa: isovelii vain nauraa eli haukkuu hänen teostaan. Pikkuveli asettuu näin *syyttäjän* positioon, hänen näkökulmastaan isovelii on toiminut jokseenkin väärin, vaikkei vakavasti ja tosissaan syytöstään äänensävyä päätellen esitäkään. Jonkinlainen toimintatapa ja sen odotus näyttää siis olevan taustalla. Kun veli ei toimi oletetun toimintatavan mukaisesti, eli kehu tai suhtaudu neutraalisti toisen taiteelliseen tuotokseen, hän joutuu pikkuveljensä asettamana selontekovelvolliseksi. Tauko kuvastaa sitä, miten pikkuveli päättää jatkaa puheenaihetta, kun mahdollisesta puhujanvaihdoskohdasta huolimatta veli ei ensimmäiseen kehotukseen reagoi. Pelikehiksen ohella veljekset luovat tilanteeseen siis sekundaarisen *arvostelukehiksen*, johon liittyy arvostelu ja arvosteluun vastaaminen.

Isoveli ottaa pikkuveljen esittämän syytökseen tosissaan ja korjaa heti toimintatapaansa oletetun mukaiseksi ja kehuu veljen tuotosta hienoksi. Tämä reaktio vahvistaa kyseisen toimintatavan olemassaolon. Isovelikin tiedostaa, että toisen piirustusta ei saisi arvostella negatiivisesti jos pyritään ystävällisyyteen. Tähän *ystävällisen seuraajan positioon* isoveli näyttääkin pyrkivän läpi otteen, vaikka välillä positio liukuukin arvostelijan tai kilpailijan puolelle. Jos isoveli olisi nauramissytyksestä huolimatta jatkanut arvostelua, olisi hän suunnannut tilannetta konfliktikehityksen suuntaan. Hän ilmeisesti tiedosti tämän ja päätti estää konfliktin toimimalla odotetulla tavalla, huolimatta todellisesta mielipiteestään. Aluksi isoveli suhtautui hieman pilkaten nauramalla, suhtautumistapa kuitenkin muuttuu keskustelukumppanin ohjatessa tähän suuntaan. Nyt siis yhteinen ymmärrys on saavutettu: molemmat käsittelevät pikkuveljen piirustusta hienona. Tämän vahvistaa pikkuveljen ”nii-i”-vastaus rivillä neljä. Esimerkki osoittaa sen, miten puheteoilla todellakin tehdään asioita ja niillä on seurauksia. Kyseessä on diskurssianalyttisten lähestymistavan perusoletus (esim. Jokinen, Juhila & Suoninen 1993b, 41). Veljen piirustus muuttuu pilkattavasti hienoksi hänen toisen rivin reaktionsa ja siihen annetun vastauksen voimalla.

Rivillä neljä pikkuveli esittää kuvauksen ilmeisesti piirustukseensa liittyen: kala on ihan keskellä. Isoveli esittää poikkeavan käsityksensä, jonka mukaan pikkuveljen arvio on aivan pielessä. Tämä aiheuttaa pikkuveljessä myönnyttävän reaktion ja hän asettuu samanmieliseksi isoveljensä kanssa: ”ei niin”. Isoveli jatkaa keskustelua saman aiheen piirissä olettaen, että piirustus yrittää jäljitellä heidän ilmeisesti yhdessä jakamaansa fyysistä todellisuutta. Isoveli esittää, että kalat eivät ole ”oikeastikaan” keskellä järveä. Tämän fyysiseen todellisuuteen viittaavan huomion voi päätellä sanasta usein, joka viittaa havaintoihin todellisuudesta. Pojilla on ilmeisesti kokemusta kalastamisesta, tai ainakin jonkinlainen käsitys siitä, mistä kohden järveä kalaa useimmiten saa. Pikkuveli osoittaakin samanmielisyytensä: ”ei niin ei ainaka keskellä ((järveä))”. Mielenkiintoista on, kuinka yhteinen ymmärrys taas saavutetaan, vaikka aluksi ollaan eri mieltä. Pikkuveli tulkisee isoveljen ”läheskään”-ilmauksen mahdollisesti niin kritisoivana, että se kehottaa pikkuveljeä pohtimaan hieman tarkemmin omaa arviotaan, jolloin hän muuttaa kantaansa. Pikkuveljen puhetekojen funktioiksi muodostuu siis arviointi ja arvion itsekorjaus.

Aluksi pikkuveli viittaa omaan piirustukseensa, jonka keskellä siis kala ilmeisesti hänen mukaansa on. Isoveli myös tekee arvion koskien piirustusta, mutta vaihtaa sitten kontekstin piirustuksesta sen esittämään kohteeseen eli todelliseen järveen, jossa on kaloja. Pikkuveli esittää samanmielisyytensä isoveljen kommenttia koskien, jonka jälkeen isoveli vielä toistaa tämän yhteisen ymmärryksen siitä,

etteivät kalat ole tavallisesti keskellä järveä. Pikkuveli kuitenkin palaa vielä aiemmin esittämäänsä piirustukseen perustuvaan arvioon ja ilmaisee kantansa, jonka mukaan kalat voivat joskus mennäkin keskelle järveä. Näin syntyy kevyt *kiistely- ja neuvotteluasetelma* koskien todellisuuden tilaa. Isoveljen reaktio tähän kinastelukutsuksikin tulkittavissa olevaan siirtoon on mielenkiintoinen. Hän säilyttää ystävällisen asetelman myönnytyksensä avulla. Venytetty ”no joskus”-ilmaus antaa ymmärtää, että näin on, mutta harvoin. Myönnytys kuitenkin ehkäisee suuremman riidan aiheesta. Hyvin lyhyen tauon jälkeen isovelji kuitenkin vahvistaa vielä omaa näkemystään aiheesta: näin ei tapahdu usein. Tällä tavoin veljekset käyvät neuvottelua ystävällisessä hengessä, jossa kummankin näkemykset tulevat kuulluiksi ja hyväksytyiksi. Pikkuveli tuo vielä omaan havaintoonsa perustuvan perustelun väitteelleen, tietyssä järvessä näin on joskus hänen mukaansa käynyt. Tähän isovelji ei enää vastaa, vaikka tauon muodossa siihen tilaisuus tarjoutuukin.

Pikkuveli vaihtaakin rivillä 12 puheenaiheita osoittaen, että kala-asia on nyt käsitelty päättyen molempien kannalta tyydyttävään ratkaisuun, jossa molemmat voivat kokea tulleeensa ymmärretyiksi. Pikkuveli ei mainitse, missä näitä hänen mainitsemiaan munkkeja ja karkkeja on syöty. Isoveli osoittaa kuitenkin ymmärtävänsä, mistä puhutaan, sillä hän ei ihmettele puheenvuorossaan, mistä on kyse vaan jatkaa luetteloa yhdellä herkulla, jäätelöllä. Näin kehys muuttuu neuvottelevasta kinastelusta *kokemusten jakamisen kehykseen*. Puheteon funktio vuorovaikutuksen kulun kannalta on siis sekä vaihtaa puheenaihetta, että keroa omista kokemuksista ja tapahtumista. Isoveli hyväksyy kehyksen vaihdoksen ja ilmaisee kiinnostuksensa, tai ainakin huomioivansa veljen kertoman relevanttina seikkana, kysyessään tarkennusta kuvaukseen. Kysymys-vastaus-pari etenee luontevasti: isovelji kysyy, pikkuveli vastaa ja sitten isovelji arvioi tämän vastauksen. Tässä tapauksessa isovelji asettuu äänensävyllään ja evaluaatiollaan *arvioitsijan* positioon ja rakentaa Eskimo-jäätelön arvoa melko huonoksi: ”ai te saatte aina eskimot”. Eskimo-jäätelö näyttäytyy täten jonakin hyvin tavallisena, jota on aina tarjolla, ei siis kovin tavoiteltavaa tai erikoista.

Isoveli rakentaa ryhmärajoja riviltä 19 alkavalla puheteolla. ”Te ja ”meidän koulu” asettuvat vastakkain ja toista ryhmää tuodaan esiin parempana. Isoveli kuvailee, että heidän koulussaan on parempia tarjottavia kuin mitä pikkuveli on saanut. Puheenvuorossa näkyy pieni kilpailuasetelman tai paremmuuden esiintuomisen vivahde, joka muodostuu ilmauksista ”meidän koulussa ei aina” ja ”ihan jälkiruokia”. Jälkiruoka-sanan ä-äännettä painotetaan, joka vielä korostaa asian paremmuutta ja tärkeyttä. Näin ryhmät vertautuvat toisiinsa ja isovelji pyrkii tuomaan esiin oman me-ryhmänsä paremmuuden verrattuna veljen ryhmään. ”Arvaa mitä” toimii kutsuna vertailuun tai vähintään

keskusteluun, jossa on odotettavissa jotakin kuulemisen arvoista kiinnostavaa tietoa. Kysymys kutsuu vastapuolta eli pikkuveljeä kiinnostumaan asiasta, mutta isovelji jatkaa heti ja paljastaa asian ennen kuin pikkuveli reagoi ääneen.

Kuten aiemminkin otteessa, arvio muuttuu jälleen hieman ääri-ilmauksesta lievempään muotoon. Ensin isovelji kuvaa, että he saavat joka päivä jälkiruokia. Tällä hän luo siis omalle ryhmälleen parempaa statusta kuin pikkuveljen ryhmälle. Isovelji lieventää ilmausta kuitenkin radikaalisti: jokapäiväinen vaihtuu viikoittaiseen. Ehkä isovelji havaitsee oman liioittelunsa ja pyrkii totuudenmukaisempaan kuvaukseen, kuten edellä kaloista puhuttaessakin. Oman ryhmän preferoiminen tapahtuu luontevasti, pienen tauon aikana isovelji kuitenkin ehtii arvioida sanomaansa ja havaitsee itse sen olevan liioittelua ilmaisten ”ei iha”-arvion. Isoveljen esittämän *vertailukehyksen* ja *kilpailun kutsujan* position jälkeen seuraa tauko, joka saattaa kertoa pikkuveljen huomion kiinnittymisestä enemmän peliin kuin käynnissä olevaan keskusteluun, johon isovelji on selkeästi enemmän orientoitunut. Pikkuveli osoittaa kuitenkin samanmielisyyttä sen suhteen, että hänen ryhmänsä ei saa yhtä usein herkkuja. Tämä lienee isoveljen vertailu- ja kilpailukutsun kannalta epämieluisa vastaus. Jos kutsutaan vertailuun, ei ehkä odoteta vastapuolelta samanmielistä näkemystä. Näin isoveljen puheteon funktio jääkin vain kuvailun tasolle, vaikka siinä onkin viitteitä myös mahdolliseen kilpailuun. Isovelji jatkaa kuitenkin vertailua ja pikkuveljen ryhmän huonomman aseman vahvistamista esittämällä näkemyksensä siitä, miten harvoin pikkuveljen ryhmässä herkkuja saadaan. Kerran kuukaudessa on jo paljon harvemmin kuin isoveljen oman ryhmän kerran viikossa. Vertailu kuitenkin tyrehtyy, sillä pikkuveli ei enää reagoi kutsuun vaan keskittyy peliinsä. Pikkuveli on siis siirtynyt vertailukehyksestä enemmän pelikehyksen puoleen.

Pikkuveli avaa keskustelun uudelleen kommentoimalla pelinsä suuritöisyyttä tuomalla pelikehyksen nyt päällimmäiseksi vuorovaikutustilanteessa. Isovelji on jaksanut tähän mennessä hyvin odottaa omaa vuoroaan seuraajan positiossaan, eikä ole kommentoinut hidastempoista piirustuspeliä. Isovelji osoittaa samanmielisyytensä, vaikka kärsivällinen on ollutkin. Pikkuveli jatkaa viittaamalla siihen, että enää peli ei kestäisi kovin kauaa, eli piirustus olisi valmis. Isovelji ei siltikään ala kättää omaa vuoroaan osoittaen siten pysyvänsä *ystävällisen seuraajan* ja *kommentoijan* positiossa. Hän kommentoi piirustuksen mittasuhteita, mutta jälleen lieventää arvioitaan heti samassa puheenvuorossa. Arvion isoksi piirretystä ihmisestä voisi ottaa negatiivisena arvosteluna, jonka isovelji ilmeisesti tiedostaakin ja korjaa heti perään, että näin on ihan sallittua tehdä. Jälleen hän vertaa piirustusta sen ulkopuoliseen maailmaan, todellisuudessa ihminen on laivaa pienempi. Isovelji

jatkaa oman näkemyksensä ilmaisua: hänen mukaansa piirustuksen tulee jäljitellä totuudenmukaisesti todellisuutta. Hän vertaa myös tietokoneella tehtävää piirustusta käsin paperille tehtävään perinteiseen piirustukseen.

Pikkuveli ei hermostu arviosta ehkä juuri lievennyksen vuoksi. Hän osoittaa olevansa samaa mieltä isoveljen kanssa. Näin heidän yhteisymmärryksensä säilyy edelleen ja tilanne jatkuu positiivisena isoveljen hienovaraisten keinojen avulla. Isoveli osoittaa toimivansa siis ystävällisen seuraajan ja arvioitsijan positioiden lisäksi *refleктоivan kommentoijan* positiossa. Tämä omien sanojen vaikutusta punnitseva ominaisuus saattaa sisältyä ystävällisen seuraajan positioon. Pikkuveli kommentoi vielä omaa piirustustaan. Isoveli ei siitä enää innostu vaan jatkaa pienen tauon jälkeen kehyksen siirtämistä kohti leikkisempää ja humoristisempaa *yhteisen hauskanpidon kehystä* mielikuvituksellisin keinoin. Piirustus saa isoveljen mielikuvituksen liikkeelle hänen alkaessaan hassutella mielikuvalla ihmisen pään vierimisestä katolla. Hän viittaa ilmeisesti pikkuveljen piirustukseen, jossa heidän puheidensa perusteella on kuvattuna ainakin laiva, ihminen ja savupiippu. Tämä isoveljen humoristinen mielikuva on tulkittavissa keinoksi, jolla hän viihdyttää itseään jaksakseen seurata suhteellisen pitkään jatkuvaa piirtämistä. Isoveli esittää ideansa nauraen ja saa pikkuveljenkin kiinnostumaan siitä. Tilanne muuttuu rauhallisesta seuraamisesta ja pelin hitauden kuvailusta merkittävästi osallistujien kannalta hauskempaan ja tiheämpään vuorovaikutukseen. Pikkuveli ei aivan heti pääse mukaan vaihdokseen ja ihmetteleekin veljen esittämän emootion muutosta rivillä 33 kysymällä ”mitä?”. Isoveli selventää mielikuvaansa pikkuveljelle. Tämä alkaa naurattaa kumpaakin, jolloin molemmat orientoituvat humoristiseen hauskanpitoon. Pikkuveli kykenee eläytymään tähän molempien mielestä hauskaan ideaan ja jatkaa sen kehittelyä innostuneesti rivillä 37. Veljekset eläytyvät yhdessä kuvitelmaan äänitehosteiden ja liikkeen avulla: ”iu” ja ”viu” kuvaavat villiä pyörimisliikettä, jota isovelji demonstroi rivillä 40. He kehittävät ideaa yhdessä siten, että isovelji saa kuitenkin määrittää, miten asiat olisivat. Isoveli on innostuneempi mielikuvasta ja osoittaa sen riehakkaammin ja jatkamalla juttua vielä kun pikkuveli on taas keskittynyt tarkemmin peliinsä ja sen kehykseen. Isoveli yrittää vielä saada pikkuveljen huomion ”kato”-kutsulla, mutta peli on jo vienyt pikkuveljen huomion.

Isoveli ymmärtääkin kehyksen jälleen vaihtuneen pelin maailmaan, kun pikkuveli kommentoi piirustustaan rivillä 45. Isovelikin rauhoittuu ja alkaa taas kommentoida piirustusta. Hän ehdottaa, että kuvassa taivaan voisi jättää valkoiseksi. Tämä ehdotuksen funktio saattaa piillä siinä, että jos osan kuvasta jättää valkoiseksi, ei sen värittämiseen tarvitse käyttää aikaa, jolloin isoveljen oma vuoro tulisi nopeammin. Isoveli on kuitenkin mielenkiintoisen yhdenmukainen tavassaan esittää

asioita, sillä hän jälleen lieventää arviotaan ja lisää, että valkoisuus voi olla väliaikaista, eli pikkuveli voi vielä jatkaa piirustusta. Lievennyksillä isovelji varmistaa yhteisymmärryksen ja tilanteen sujumisen.

Ote kertoo jotakin olennaista myös medialaitteen käytöstä. Vaikka pikkuveli pelaa koko episodin ajan tietokonepeliä, joskin hidastempoista piirustuspeliä, pystyy hän seuraamaan keskustelun kulkua melko vaivattomasti. Vain pienet tauot, katseen suunta ja pikkuveljen palaamiset pelin maailmaan kommenttiensa muodossa saattavat paljastaa, että huomio kiinnittyy välillä enemmän peliin kuin keskusteluun. Tauoista huolimatta pikkuveli reagoi veljensä kommentteihin ja kilpailu-vertailu- ja leikillisyyshetkiin. Useiden toimintojen suorittaminen onnistuneesti yhtä aikaa näyttää siis olevan mahdollista ainakin hidastempoisten tietokonepelien kohdalla. Kehyksen vaihdot onnistuvat luontevasti, sillä molemmat keskustelun osapuolet reagoivat herkästi esitettyihin hetkiin. Toisen pelaamisen sivustaseuraaminen onnistuu tältä veljesparilta hyvin, ainakin jos keksii pientä viihdykettä sekundaarikehyksen muodossa. Voidaankin havaita ero esimerkiksi Järvisen perheeseen, jossa poika pelasi konsolipeliä omassa kehysessään, johon muiden oli vaikea päästä sisään. Tässä Jokisten veljesten tapauksessa kehysten rajat näyttivät olevan ohuempia ja helpommin läpäistäviä. He tosin olivat myös selkeämmin kahdestaan tilanteessa niin, että molemmat ovat orientoituneita tietokoneen käyttöön. He istuvat molemmat tietokoneen ääressä toisin kuin Järvisen perheessä, jossa osallistujat olivat enemmän liikkeessä ja kukin omaan tekemiseensä orientoituneita. Lisäksi Järvisen ja Jokisten tapauksissa oli kyseessä erilaiset pelit: nopeatempoiseen rallipeliin ei ole yhtä helppoa ottaa osaa kesken kaiken kuin rauhalliseen piirustuspeliin.

Jokisen veljekset jatkavat tietokoneella pelaamista. Pikkuveli on taas pelivuorossa, isovelji neuvoo vieressä.

- 01 V1: ( ) hei nyt ota se nyt jo (3) ny (3) niin mutta että se ( ) ((ohjeita peliin liittyen))
- 02 V2: ei nyt (vielä) tuu toi
- 03 V1: no niin (4) eksä jo tarpeeks
- 04 (6)
- 05 V2: nyt mä
- 06 V1: saanks mä jo
- 07 (1)
- 08 V2: ö ei
- 09 (26) ((keskittynyttä pelaamista, jonka aikana pelistä kuuluu ohjeita))
- 10 V1: mee jätskikioskille
- 11 V2: njoo



- 12 (3)  
 13 V1: alas (.) ja nyt alas  
 14 V2: öö mä katon mitä ↑joo alas  
 15 (3) ((molemmat katsovat keskittyneesti peliä))  
 16 V2: alas  
 17 V1: ei voi ei saa ei saa mennä  
 18 V2: niin ei saa  
 19 V1: pitää kiertää siel oli punanen (2) se oli puna↑nen↑ ((ärtynyt äänensävy))  
 20 tietokone: du har ett röd ljus  
 21 (13) ((pelaamista))  
 22 V2: mittä nyt  
 23 V1: alas (.) alas  
 24 V2: jäätelökioskille?  
 25 V1: niin jätski- nyt vaan  
 26 V2: mitä se menee tonne  
 27 V1: niin nyt tonne °ja sillee°  
 28 V2: °tonne°

Otteen tunnelma on kiivaampi ja kireämpi kuin kahdessa edellä käsitellyissä samojen veljesten pelihetkissä. Jännittyneempi tunnelma muodostuu isoveljen vuoron vaihtamisen kyselystä ja hänen ärtyneestä äänensävyistään, joka liittyy siihen, että pikkuveli ei tunnu etenevän pelissä halutulla tavalla. Neuvojen antaminen luo tiiviimpää tunnelmaa siltä osin, että isovelikin pyrkii osallistumaan peliin aktiivisesti. Toisen neuvominen voi olla myös potentiaalisesti herkkä tilanne, jos neuvojen saaja ei ole vastaanottavainen. Isoveli rakentaa puheteoillaan tilanteen kulkua, mutta myös pikkuveli vaikuttaa tulkinnoillaan tilanteen etenemiseen. Isoveli tuo esiin halun vaihtaa vuoroa, mutta pelin ohjatessa vuorovaikutusta, huomio keskittyy lähinnä pikkuveljen pelissä etenemiseen. Ote on jälleen yksi esimerkki siitä, miten pelin seuraamista preferoidaan pois lähtemisen sijasta. Isoveli odottaa omaa vuoroaan ja käyttää tämän ajan hyväksi neuvomalla pikkuveljeä. Isoveli ohjaa kehystä näin hierarkkisen *opastamiskehyksen* suuntaan ja pikkuveli näyttää hyväksyvän tämän ottamalla ohjeet vastaan ja toimimalla aloitteentekijänä itsekin kysymällä neuvoa. Otetut ja annetut positiot siis hyväksytään ja tilanteen kulku ohjautuu näistä positioista käsin.

Pikkuveli on *pelaajan* positiossa, isovali pelin *neuvovan seuraajan* positiossa. Näistä asemista kumpikin toteuttaa omaa rooliaan tilanteen kulussa. Kyseiset positiot mahdollistavat vuorovaikutustilanteessa tietynlaisen oikeutetun toiminnan, koska kumpikin näyttää hyväksyvän sekä oman, että toisen position. Otteen kaksi ensimmäistä riviä muodostuu hieman epäselvästi lausutuista neuvosta ja siihen annetusta vastauksesta. Pientä turhautumista osoittaa ”hei nyt” ja ”ota jo” -ilmaukset. Niistä voi päätellä, että isoveljen mukaan pitäisi olla nopeampi. Pikkuveli osoittaa

vastalauseen ohjetta kohtaan, hänen mukaansa ei tarvitse vielä tehdä pyydettyä asiaa. Veljekset ovat siis erimielisiä siitä, miten pelissä pitäisi toimia. Neuvo ja sen mukaan toimimisesta kieltäytyminen luovat mahdollisuuden väittelyn tai riidan kehykselle. Tilanne kuitenkin ratkeaa, kun isovelji myöntyy ”no niin”. Näin saavutettiin yhteisymmärrys siitä, miten pelissä tulee toimia. Pikkuvelji pystyy omasta positioistaan käsin ohjaamaan pelin kulkua, joten päätäntävalta on hänellä. Isovelji on kuitenkin aktiivinen seuraaja, jonka neuvot pikkuvelji kuuntelee, vaikkei niitä aina noudatakaan. Isovelji esittää myönnytyksensä perään kysymyksen, joka viittaa vuoron vaihtoon. ”Eksä jo tarpeeksi” on melko ystävällisesti esitetty pyyntö vaihtaa vuoroja. Se viittaa kohtuullisuuden periaatteeseen: kumpikin saisi pelata tarpeeksi, ei enempää, mutta kuitenkin riittävästi. Kysymysmuotoisena esitetty puheteko luo ystävällisyyden vaikutelman ja mahdollistaa ystävällisen vastauksen. Tosin myös kyselyyn hermostuminen olisi mahdollista.

Pikkuvelji sivuuttaa kysymyksen, eikä vastaa mitään. Tässä tapauksessa pelin jatkamisella osoitetaan, ettei vielä ole pelannut mielestään tarpeeksi. Kysymys siitä, mikä on tarpeeksi, onkin melko hankalasti määriteltävissä, joten vuoron vaihdon kannalta se on vaikea määre. Pikkuvelji keskeyttää hiljaisuuden kommentoimalla jotakin omaa toimintaansa pelissä ”nyt mä”. Isovelji jatkaa kysymällä suoremmin, saisiko hän jo pelata. Toisto johtuu siitä, ettei aiempaan kysymykseen ole saatu vastausta. Lisäksi suurempi kysymystapa kutsuu suurempaan vastaukseen. Saankokysymyksen vastaus on helpommin määriteltävissä kuin tarpeeksi pelaaminen. Kysymysten funktiona on kuitenkin sama oman pelivuoron tavoittelu. Pikkuvelji kieltäytyy antamasta pelivuoroa isoveljelle. Kehyksenä on siis tässä kohden pelaamisen ohella isoveljen toimesta *vuoronsiirron yrittäminen*. Isoveljelle tarjoutuu potentiaalinen mahdollisuus hermostua tai alkaa vaatia vuoroaan, mutta hän kuitenkin pitäytyy seuraajan positiossaan.

Rivillä 10 isovelji antaa suoran ohjeen koskien pelissä toimimista. Pikkuvelji hyväksyy isoveljen neuvojan position ja tällä kertaa toimii ohjeen mukaan. Isovelji asettuu neuvomalla paremmin tietävän positioon. Toisaalta se, että pikkuvelji ei aina toimi ohjeen mukaan luo asetelmaan pikkuveljellekin valtaa toimia parhaaksi näkemällään tavalla. Rivillä 13 isovelji jatkaa ohjeiden antamista. Pikkuvelji osoittaa epäroinnillään, että hän arvioi ensin ohjeet ja tekee päätöksen sitten itse. Näin veljekset rakentavat pelin ympärille yhteistoimintaa, jossa molemmilla on oikeus toimia haluamallaan tavalla kohti yhteistä päämäärää. Pikkuveljelle päämäärä on ilmeisesti onnistua pelissä mahdollisimman hyvin, sillä hän punnitsee ohjeita ja osoittaa siten toimivansa parhaaksi katsomallaan tavalla. Isoveljenkin toiminta näyttää suuntaavaan kohti pikkuveljen onnistumista pelissä. Tästä osoituksena on ohjeiden antaminen ja sen hyväksyminen, että pikkuvelji toimii

kuitenkin itse valitsemallaan tavalla. Puhetekojen funktiot rakentuvat siis tämän yhteisen päämäärän ympärille. Isoveljen motiivina saattaa kuitenkin olla oman vuoron saaminen sitten kun peli on onnistuneesti viety loppuun. Tämän voi päätellä oman vuoron kyselystä ja malttamattomasta ”ota jo”-neuvomisesta.

Pelissä on ilmeisesti menossa jokin kriittinen vaihe, sillä molemmat seuraavat sitä keskittyneenä ja neuvot ovat nopeasti annettuja. Lisäksi neuvojen mukaan toimimista harkitaan hetken verran. Isoveli peruu ohjeensa rivillä 17 vetoamalla siihen, että toiminta on pelissä kiellettyä. Näin näkemykset muuttuvat pelin antaman palautteen vaikutuksesta. Isoveljen puheteon funktio on tässä kielto ja määräyksen esittäminen, joka saa perustelunsa pelistä ja on oikeutettu esitettäväksi neuvovan seuraajan positiosta. Ohjeistus saa vaativan sävyn ”ei saa”-määräyksestä ja saa-sanana painottamisesta. Se, että jotain ei saa tehdä liittyy oletettavasti pelin sääntöihin. Saaminen vertautuu isoveljen puheenvuorossa voimiseen: ensin hän neuvoo, ettei jotakin voi tehdä, sitten ei saa tehdä. Jos pelissä ei voi tehdä jotakin, se liittyy kyseisen asian mahdottomuuteen, joka kumpuaa pelin rajoista. Isoveli lieventää, että teon voi ilmeisesti tehdä, mutta se on pelissä kiellettyä. Pikkuveli osoittaa olevansa samaa mieltä näiden saamiensa ohjeiden kanssa. Hän käyttää voida-sanaa. Pelin ja vuorovaikutuksellisen tilanteen kannalta ei ole merkityksellistä, kumpi sanoista on pelin teknisten ominaisuuksien kannalta oikeampi, koska niiden toteuttama funktio on sama: pikkuveli on samaa mieltä ja noudattaa neuvoa.

Isoveli esittää vielä perusteluja sille, miksei pikkuveli voi tehdä asiaa pelissä. Perusteluiden antaminen johdattaa tilannetta isoveljen suunnalta *kinastelu* kehykseen, sillä hän esittää ne ärtyneellä äänensävyllä, kuin kyllästyneenä neuvomaan pelissä yksinkertaisiakin asioita. Punaista valoa veli tuntuu nimittäin pitävän yksiselitteisenä vihjeenä pelissäkin, se kehottaa odottamaan tai kiertämään liikennevalojen tapaan. Isoveljen ärtyneestä äänensävyestä, äänteiden painottamisesta ja korkeammin sanotusta sanan loppuosasta voidaan päätellä, että hänen mukaansa nämä asiat ovat itsestään selviä ja niissä neuvominen on turhauttavaa. Turhautumista tukee myös isoveljen oman vuoron vaihtumisen toive eli pikkuveljen vuoron päättymisen odottaminen. Tietokone esittää tukea isoveljen näkemykselle, siitä että kyseessä on punainen valo, joka oletettavasti symbolisoi liikennevaloja ja siten odottamiskäskyä.

Asetelma on siirtynyt nyt hieman turhautuneeseen odotteluun isoveljen kohdalla. Pikkuveli toimii yhä pelikehyksessä. Tilanteen ensisijainen kehys on kuitenkin peliin liittyvä neuvominen ja neuvojen vastaanottaminen eli *opastamiskehys*, sillä siinä molemmat osallistujat ovat mukana.

Tämä ensisijainen kehys saa tietynlaista värittyneisyyttä veljesten omista esiin tulevista päämääristä. Isoveljen päämääränä näyttää olevan veljen opastaminen pelissä loppuun, jotta isovelji pääsis pelivuoroon. Näiden asetelmien välillä vallitsee ristiriita, jonka kanssa isovelji joutuu tasapainoilemaan. Pikkuveljen päämääränä on sama pelin saattaminen onnistuneesti loppuun. Pikkuveli toteuttaa aktiivisesti päämääräänsä hiljaisuuden vallitessa. Hän kuitenkin tarjoaa isoveljelle tietävämmän positiota kysymällä neuvoa rivillä 22. Isoveli tarttuu tähän kutsuun ja neuvoo, mihin suuntaan pelissä tulisi hänen mukaansa liikkua. Tähän pikkuveli pyytää vielä tarkennusta tai varmennusta kysyvällä äänenpainolla. Rivillä 25 isovelji vahvistaa pikkuveljen ymmärtäneen oikein. Painotukset puheessa esimerkiksi niin-sanan kohdalla viittaavat isoveljen omaksuneen neuvojan position vahvasti, hän puhuu painokkaasti tuoden esiin oman tietämyksensä. Isoveljelle pelin kulku tuntuu olevan helppoa ja selvää ”nyt vaan” ja ”ja sillee” -ilmauksista päätellen. Pikkuveli luottaa isoveljen osaamiseen ja tietoon kysymällä varmistusta ja neuvoja. Vuorovaikutustilanteen dynamiikka on siis muodostunut hierarkkiseksi, mutta siten että kumpikin osapuoli hyväksyy tilanteen. Pelin ääreen rakentuu yhteinen hetki, jossa molemmat tulevat kuulluksi. Isoveljen toive vuoronvaihdosta tosin sivuutetaan, tämä ei estä kuitenkaan häntä jatkamasta neuvomista ja pelin seuraamista. Toiveen sivuuttaminen näyttää vaikuttavan silti neuvomisen tapaan: ärtyneisyys ja kärsimättömyys näkyy hermostuneemmin annetuissa ohjeissa. Tällainen toiminta kuvastaa juurikin asetelmien välistä ristiriitaa. Isoveli toimii *kärsivällisen neuvojan* positiossa ja pikkuveli *vastaanottavan neuvottavan* positiossa. Veljekset pystyvät säätelemään ristiriidoista huolimatta yhteistoimintaansa niin, että toiminta pystyy jatkumaan pienestä erimielisyydestä huolimatta.

Ote osoittaa jälleen, miten pelin seuraamista jatketaan, vaikka oman vuoron odottaminen aiheuttaakin kärsimättömyyttä. Tilanteesta poistuminen olisi vaihtoehto, kun omaa vuoroa ei vielä kyselyistä huolimatta saada. Tätä lapset eivät otteiden perusteella kuitenkaan tee, vaan pelin seuraaminen jatkuu vaikkakin pyynnön toteutumattomuus saattaa aiheuttaa odottajassa esimerkiksi ärtyneisyyttä. Isoveli hyödynsi otteessa taitavasti odottamisen hyödyllisellä tavalla eli luoden neuvomiskehyksen, mutta myös ärtyneisyys tulee ajoittain esiin kinastelykehyksen muodossa. Näin ensisijaisen kehyksen ohien luodaan eri tavoin sävyttyneitä asetelmia.

Yhteenvedona Jokisten veljesten tietokonepelaamisen tilanteista voidaan todeta sekä positioiden että kehysten vaihtelevan runsaasti siten, että tasapainoilu erilaisten veljeyden toteuttamisen muodoissa on selkeästi esillä. Isoveli toteuttaa reilun sovittelijan ja kärsivällisen neuvojan positioita, mutta intoutuu myös kilpailulliseen asetelmaan helposti. Lasten kompetenttius erilaisten asetelmien

ylläpitämisessä ja vaihtamisessa tulee näin ollen hyvin esiin Jokisten kohdalla. Tämän perheen otteissa on selkeimmin näkyvillä sisarusten välinen vuorovaikutuksen dynamiikka sanallisella tasolla, mikä mahdollistaa runsaammat kehysten vaihtelut kuin esimerkiksi Järvisten perheessä, jossa veljen pelikehys hallitsi koko tilannetta muiden liittymättä siihen. Jokisilla pelaamisen seuraamista toteutettiin huomattavasti aktiivisemmista positioista käsin kuin edeltävissä perheissä.

### *Mainostauolla*

Mäkisten perheeseen kuuluu kaksi lasta: 6-vuotias poika (”Tomppa”) ja 7-vuotias tyttö. Sisarukset makoilevat äitinsä molemmin puolin sohvalla. Kaikki katselevat televisiosta Salatut elämät -sarjaa. Otteen hetkellä on menossa mainostauko. Olen jakanut episodin kohtaan osaan, joita analysoin seuraavaksi.

- 01 S: sammutaks si- sammutaks sää ton ((kameran)) sitte ku tota salkkarit ((salatut elämät  
02 -sarja)) on loppu?  
03 Ä: mm.  
04 S: et me nähdään salkkarit  
05 televisio: koko perheen  
06 V: tää mää haluan tä- tän °eetu ja konna° ((osoittaa televisiota, josta tulee mainos dvd-  
07 elokuvasta))  
08 Ä: mikä tää on  
09 V: °eetu ja konna°  
10 Ä: mikä?  
11 S: kuuntele  
12 televisio: eetu ja konna deeveedee[ nyt hyvin varustetuissa kaupoissa kautta maan  
13 Ä: [eetu ja konna] (3) et saa  
14 V: saan  
15 Ä: ethän saa  
16 V: ilman muuta  
17 Ä: nohehehe et kyllä ((pusuttaa pojan päätä))  
18 S: kesädiili piste fi ((toistaa televisiosta kuuluvaa))  
19 Ä: ilman muuta£  
20 S: sä meet koko ajan sinne tomppaan päin  
21 Ä: ei o rahaa (2) mistäs me rahaa saatas  
22 V: mummulta  
23 Ä: mummulta? ei silläkään rahaa-  
24 V: mummu ostaa mummu ostaa konna ja deeveedeen  
25 Ä: hei (.) sillä on menny niin paljon rahaa ku se on ostanu teille niitä pikku-ukkeleita  
26 S: äiti miks sä siirryt koko ajan sinne päin  
27 Ä: £enkä siirry£  
28 S: äskönki mä olin äskön kun mä olin täsä niin sä siirryt niin että mä olin näin (.) mm  
29 (7)

Otteen kehys virittyy televisiosta tulevan mainoksen ympärille. Ensisijaisena toimintona on meneillään *televisionkatselukehys*, jota osallistujat toteuttavat katsojien positioista. Tämän ohelle syntyy *keskustelukehys*. Keskustelukehys taas saa erilaisia sävyjä osallistujien puhetekojen kautta. Televisio toimii yhtenä vuorovaikutuksen osapuolena aiheuttaen muissa reaktioita ja tulkintoja. Veli tarttuu televisiosta tulevaan ärsykkeeseen ja esittää siitä oman arvionsa ohjaten keskustelua *suostuttelukehykseen* päin. Veli käyttää omia neuvottelukeinojaan, jotka hän valitsee tulkiten äidin reaktioita. Äiti ja poika asettuvat *neuvottelukehykseen*, johon siskokin puuttuu omat näkemyksensä esiin tuoden. Äiti asettuu *perustelevan päätöksentekijän* positioon, jolloin lapsille jää *vastaaajien ja omien ehdotusten esittäjien* positiot. Äiti siirtyy *opettavaisen vanhemman* positioon kehottaessaan säästämään. Televisiosta esitetty mainos virittää siis perheen keskustelemaan rahasta ja tarkemminkin siitä, mitä tuotteet maksavat ja onko se kohtuullista. Lisäksi lapsille mahdollistuu tilaisuus osallistua perheen hankinnoista käytävään keskusteluun. Äidin puhetekojen funktiot ovat kasvatuksellisia, lasten puhetekojen taas suostuttelevia ja neuvottelevia. Näiden oletettujen funktioiden saavuttamisessa kaikki osallistujat käyttävät monipuolisia keinoja toisiaan tarkasti tulkiten. Seuraavaksi tarkastelen rivi riviltä tapahtumien kulkua.

Ensimmäisellä rivillä sisko esittää äidille kysymyksen koskien tutkijoiden kameraa, joka on kuvannut olohuonetta illan ajan. Sisko tiedustelee, kuvaako kamera heitä vielä sen aikaa kun he katsovat *Salatut elämät* -sarjan eli ”salkkarit”. Äiti vastaa tähän myöntävästi. Televisio on siis päällä ja menossa on mainostauko, mutta television ääntä ei kuulu kovin hyvin silloin kun perheenjäsenet puhuvat. Kun tytön ja äidin lyhyt kysymys-vastaus-pari ja tytön esittämä vastauksen evaluointi päättyy, kuuluu televisiosta alkavan perhe-elokuvan mainoksen ääni. Mainoksessa mainostetaan koko perheelle suunnattua animaatioelokuvaa ([www.eetujakonna.fi](http://www.eetujakonna.fi)), jonka dvd on nyt kaupoissa. Veli tunnistaa heti, mistä on kyse ja alkaakin puhua mainoksen päälle. Veli ilmaisee halunsa saada kyseinen elokuva. Pienet lapset eivät vielä välttämättä ole omaksuneet kaikkia kohteliaisuussääntöjä ja suostuttelukeinoja, joten oma halu ilmaistaan suoraan ilman perusteluja tai johdatteluja. Toisaalta suora halun ilmaus voi olla esitetty ilman tietylle henkilölle suunnattua pyyntöä, jolloin keneltäkään ei varsinaisesti pyydetä mitään. Näin kyseessä olisikin vain oman toiveen esittäminen ehkä olettaen, ettei kukaan haluttua asiaa ole antamassakaan. Tällainen unelmointi ja toiveiden esittäminen voikin olla vain haaveilua, joiden ei uskota olevan saavutettavissakaan.

Tämän otteen tapauksessa äiti kuitenkin näyttää tulkitsevan, että pojan puheteko on hänelle esitetty pyyntö. Ainakin äiti kysyy lisätietoja pojan toiveen kohteesta osoittaen mielenkiintoaan pojan asiaa

kohtaan. Poika tosin kertoi jo rivillä 6, mistä mainoksessa on kyse, mutta tätä äiti ei ilmeisesti kuule, koska poika sanoo sen hiljaisella äänellä. Poika vastaa heti kysymykseen, mutta jälleen niin hiljaa, ettei äiti saa selvää ja jatkaa tilanteen selvittämistä itselleen. Sisko ohjaa äitiä kuuntelemaan mainosta, jotta tämä ymmärtäisi, mistä siinä on kyse. Siskon kehottamina kaikki kuuntelevatkin television mainoksen, jossa tarkennetaan myytävän tuotteen nimi ja saatavuustiedot. Heti kuultuaan elokuvan nimen, äiti toistaa sen ja mainoksen loputtua esittää kiellon ja samalla vastauksen pojan esittämään pyyntöön. Äidin vastaus ”et saa” vahvistaa tulkintaa, jonka mukaan pojan puhetekoa on käsitelty kutsuna *suostuttelukeyhykseen*.

Äidin esittämän ”et saa” -puheteon funktiot ovat pojalle suunnattu kielto ja vastaus pyyntöön. Äidin esittämä kieltävä vastaus toimii samalla kutsuna *neuvottelukeyhykseen*, sillä poika alkaa väittää vastaan. Poika ei vielääkään perustele haluaan vaan on mainoksen herättämässä haluamisen keyhyksessä. Mainos on näin toteuttanut oman funktionsa: herättänyt katsojassa halun hankkia tuote. Äitiä tämä mainos ei syystä tai toisesta ole vakuuttanut ja hän pyrkii sanoillaan rikkomaan pojan keyhksen. Pojalle tuote on ilmeisesti jo tuttu, sillä hän reagoi mainokseen innokkaasti heti sen alettua. Äidille kyseessä on tuntematon tuote, josta hän haluaa ensin lisätietoja, ennen kuin esittää päätöksensä siitä, voitaisiinko sellainen hankkia. Äiti osoittaa näin olevansa ostopäätösten lopullinen tekijä, joka kuitenkin kuuntelee lapsia. Äiti kysyy lapsilta lisätietoja ja antaa heille näin mahdollisuuden perustella ja esitellä haluttu tuote. Äiti lähtee mukaan väittelyyn: pojan ”saan” väitteeseen äiti vastaa ”ethän saa”. Äiti ja poika ovat nyt mukana *neuvottelukeyhyksessä*, jossa molemmat toimivat *väittelijöiden* positioissa ilman perusteluja. Äiti on kuitenkin valta-asemansa vuoksi vahvemmillä väittelyssä, sillä hän on osoittanut olevansa ostopäätöksentekijä, jolalisena myös poika häntä kohtelee heidän välisessään vuorovaikutuksessa.

Rivillä 16 poika ottaa käyttöön retorisen keinon, jonka mukaan hänen tulisi saada tuote. ”Ilman muuta” viittaa siihen, että elokuvan saaminen olisi jopa luonnollista ja välttämätöntä. Tämä aikuismainen ilmaus 6-vuotiaan pojan suusta aiheuttaa äidissä huvittuneen reaktion naurun muodossa. Näin tilanteesta muodostuu humoristinen ja väittely katkeaa äidin nauruun. Hän tosin vielä yrittää esittää viimeisen sanan eli päätöksen neuvottelulle. ”Et kyllä” on äidin esittämänä päättäväinen kielto, jota kyllä-sana vahvistaa. Äiti on huvittuneen oloinen ja osoittaa kiellon yhteydessä hellyyttä pojalle. Tämä pusun antaminen viriää äidin huvittuneisuudesta ja toimii samalla tehokkaana kasvatuskeinona. Kiellon antaminen lempeästi lasta huomioiden osoittaa lapselle, että hänet on huomioitu, mutta päätös on silti äidin.

Vaikka äiti ja poika jäivät keskustelemaan mainoksen virittäminä, on televisio kuitenkin nopeatempoinen vuorovaikutuksen osapuoli ja mainos onkin jo vaihtunut. Sisko toistaa rivillä 18 televisiosta kuulemansa mainoslauseen ja voisi näin keskeyttää äidin ja pojan keskusteluhetken. Sisko onkin jäänyt neuvottelukehyksen seuraajaksi, vaikka makoileekin pää äidin sylissä. Äidin puheteot on suunnattu pojalle ja pojan äidille. Sisko on jätetty *kuulijan* positioon, eikä hän ole yrittänyt tähän mennessä puuttua keskusteluun, eikä se sinänsä ole häntä koskenutkaan. Äiti pysyy vielä pojan ja hänen välisessä kehyksessä eikä reagoi tytön esittämään toistoon. Äiti tuo esiin vielä huvittuneisuutensa toistamalla pojan retorisen keinon hymyilevällä äänellä. Pojan tuottama ”ilman muuta”-puheteko on keskustelun kulun kannalta siis merkityksellinen, sillä se katkaisi väittelyn ja lopetti neuvottelun äidin tulkinnan myötä. Äidin tekemän tulkinta ilmauksen humoristisuudesta herätti äidissä hellyyden ja suuntasi kehyksen sitä kautta *yhteisen hauskanpidon kehyksen* suuntaan.

Sisko ei kuitenkaan ole sisällä tässä äidin ja pojan leikilliseksi muuttuneessa neuvottelussa ja läheisyyden jakamisessa. Siskon kannalta tilanteessa on kyse sohvalla loikoilusta, johon äidin liikkeet vaikuttavat, sillä tytön pää on ollut äidin sylissä. Sisko esittääkin kritiikin koskien äidin toimintaa, tytön mukaan äiti liikkuu liikaa veljeä päin, jolloin tytön mukavuus kärsii. Toisaalta tämä kommentti voi toimia myös huomion hakuna, äidin huomio on ollut jo pitkään pojassa. Sisko saa äidin läheisyyttä makoilemalla hänen vieressään, jolloin veljelle suunnattu huomio on ikään kuin häneltä pois. Näin sisarusten välille rakentuu äidin *huomiosta kilpailun kehys*, jonka sisko rakentaa. Edellä veli on saanut äidin huomion omilla puheteoillaan, ja sisko on puuttunut vain kehottamalla äitiä kuuntelemaan mainosta. Kilpailu ei tosin ole mitenkään vakavaa tai kovinkaan intensiivistä vaan lähinnä arkipäiväistä ja rauhallista. Siskon äidille osoittama kritiikki kuitenkin osoittaa tytön toivovan äitinsä läheisyyttä ja huomiota.

Äiti ei kuitenkaan reagoi tähän huomion hakuun vaan jatkaa jopa hieman yllättäen pojan kanssa käytävää neuvottelua elokuvan hankkimisesta. Tähän mennessä vaikutti siltä, että neuvottelu oli jo käyty ja se oli päättynyt äidin humoristiseksi tulkitsemaan ilmaisuun ja hellittelyn lomassa esitettyyn kieltoon. Nyt äiti kuitenkin palaa neuvottelun pariin ja esittää perusteluja, joita edellä ei kiellolle esitetty. Rahan puute on toimiva perustelu, joka opettaa lapsille, että asioita ei saa ilmaiseksi. ”Mistä me rahaa saatas” on tulkittavissa retoriseksi kysymykseksi, jonka voi esittää ilman odotusta vastauksesta. Tuskin äiti nimittäin odottaa pienten lasten vastaavan hänelle, mistä rahaa saisi lisää. Toinen tulkinta on, että äiti esittää kysymyksen pedagogisena, jolloin siihen vastaaminen pyrkisi opettamaan lapsille, mistä rahaa saadaan, ja että pitää säästää, jotta voisi hankkia jotakin haluamaansa. Äidin kysymyksen takana oleva intentio on sinänsä merkityksetön,



sillä keskustelukumppanit luovat tulkinnassaan puheteon merkityksen. Veli tulkitseekin kysymyksen vain kysymykseksi, johon on tapana esittää vastaus ja esittää näkemyksensä: ”mummulta”. Tämän mahdollisesti kulttuuristen käytäntöjen ja kohteliaisuuden vastaisen vastauksen myötä äidille tarjoutuukin kasvatustavoitteiden mukainen mahdollisuus opettaa lapsille kohtuutta ja hyviä tapoja.

Veljen esittämä ”mummulta”-vastaus on kuitenkin relevantti omassa kontekstissaan kysymys-vastaus-parin jälkijäsenenä. Vastaus perustuu veljen kokemukseen, jota hän soveltaa uuteen tilanteeseen taidokkaasti. Äiti tulkitsee pojan vastauksen kuitenkin yllättävänä ja hieman huvittavanakin, sillä toistaa sen nousevalla intonaatiolla ja käsittelemällä vastausta epätyydyttävänä. Poika kuitenkin keskeyttää äidin perustelut ja tuo esiin ideansa kokonaan sanallistettuna: mummu voisi ostaa hänelle elokuvan. Pojan järkeily on loogista, ja voisikin olla ratkaisu äidin jatkamalle neuvottelulle. Tilanne ei kuitenkaan ratkea, sillä äiti esittää eroavan mielipiteensä ja pyrkii keskeyttämään pojan intoutuneen todellisuutta koskevan konstruktion mummusta toiveiden mahdollistajana. Äidin puheenvuoro alkaa painokkaalla ”hei”-sanalla, joka toimii keskeyttäjänä sitä seuraavan tauon ansiosta. Äiti jatkaa rationaalisia perustelujaan *perustelevan päätöksentekijän* ja *kasvattajan* positiosta. Kohtuuden ideaali tulee esiin äidin kuvatessa mummun jo ostaneen lapsille tarpeeksi leluja, eli käyttäneen ”niin paljon rahaa”. Äidille tilanne näyttäytyy rahan ja lapsille saatujen lahjojen kautta. Äiti käyttää rahaa määränä, jonka kuluminen on merkittävä asia. Hän liittyy tämän vielä muotoon, jonka lapset ymmärtävät ehkä paremmin: ”niitä pikku-ukkeleita”. Tämän kertominen opettaa lapsille, että lelut ovat kalliita, niihin kuluu rahaa, jota ei voi käyttää määrättömästi. ”Niin paljon” on määre, joka on riittävästä ja ehkä jo vähän liikaakin, sillä enempää ei äidin mukaan saa. Näin äidin puheenvuoro osoittaa myös epäsuoraan lapsille kehotuksen olla pyytämättä mummulta enempää.

Sisko keskeyttää rivillä 26 toistamiseen äidin ja pojan välisen neuvottelun samalla äidille suunnatulla kritiikillä kuin aiemmin. Tällä kertaa äiti reagoi ja kieltää hymyilevällä äänellä tällaisen lähemmäksi veljeä siirtymisen tapahtuneen. Vastaaminen lempeästi osoittaa tytöllekin huomiota ja funktiona saattaakin olla myös sen osoittaminen, että myös tyttö huomioidaan. Hymyilevä ääni saattaa juontua myös äidin edellä hauskaaksi tulkitsemasta keskustelusta, jonka hän kävi pojan kanssa. Tytär ei kuitenkaan ole tyytyväinen äidin vastaukseen tai toimintaan ja perustelee tarkemmin omaa kokemustaan. Tyttö kuvaa miten äidin mahdollinen liikkuminen sohvalla veljeen päin vaikeuttaa tytön omaa asentoa. Syntyy melko pitkä tauko kun äiti ei enää puolusta omaa toimintaansa. Äidille lienee järkevintä ohittaa kommentit, sillä väittely ei näytä tuottavan tulosta.

Ote jatkuu äidin pojalle osoittamalla ohjeella, joka liittyy edelleen pojan toivomaan dvd-elokuvaan.

- 30 Ä: ei mummullakaan oo rahaa sun pitää itte säästää  
 31 (3)  
 32 V: no ku sit ne on jo menny po:is  
 33 S: äiti äiti äiti ne maksaa äiti jos niitä ostaa ni jos ostaa kaks niin maksaa maksaa  
 34 kymmenen euroo  
 35 Ä: ↑kymmenen euroo↑?  
 36 S: eiku semmonen se- semmonen seteli  
 37 Ä: nii-i kymmenen euroa (.) siis kaks tommosta maksaa kymmenen euroo?  
 38 S: mm  
 39 Ä: herran jumala paljonko niihin on menny rahaa (.) älä nypi kynsiäs (.) viiskyt euroo  
 40 menny sun ukkeleihis rahaa ja sä ((poikaan päin)) oot saanu niitä leegoukkeitä etkö  
 41 ookki  
 42 S: niin neki on aika kalliita ((nousee istuvampaan asentoon))  
 43 Ä: mummuhan on ihan konkurssissa  
 44 S: ähhähäh ((nauraa kädet suun edessä))  
 45 Ä: £ähähä sua nauruttaa£  
 46 S: ähähä haaha ha hihi ((naurua))  
 47 Ä:£mitä sää naurat£  
 48 S: ähähä  
 49 Ä: hönö  
 50 S: ähähä  
 51 V: hönöpönö (.) hönöpönö  
 52 Ä: hei te ette saa kyllä enää pyytää niitä mummulta se on niin paljon jo ostanu niitä teille  
 53 S: sopii sopii  
 54 V: mä saan  
 55 Ä: et sa  
 56 S: sopii  
 57 Ä: mummun kaikki rahat menee niihin  
 58 V: ni-i-i mä haluan vielä yhden ((vetoava äänensävy)) (.) mä mä niin kauan kauan enää  
 59 enää niitä toivon kunnes mä saan yhden ( ) ukkelin  
 60 Ä: et tosiaan  
 61 S: äiti se sopii mä en ota enempää  
 62 Ä: okei  
 63 (3)  
 64 S: no miksen mä vois aina sillon sillon vaikka sillon kun mulla on synttärit sillon saanks mä  
 65 Ä: joo yhden synttärilahjaks  
 66 (2)  
 67 V: mä saan kaks  
 68 (5)  
 69 Ä: muistiks mummu et sul on huomenna nimpparit ((kysyy pojalta))  
 70 V: mää haluan nimipäivälahjaks niitä  
 71 ((sisko laittaa kännykästä musiikkia))  
 72 Ä: hei laitas pois nyt kato ni kuulee telkkaria laita pois ((kännykän musiikki))

Äidin huomio tuntuu edelleen olevan pojan kanssa käydyssä keskustelussa, sillä äiti jatkaa vielä rahaan ja ostamiseen liittyvää puheenaihetta. Nyt puheteon funktio on opettavainen: ”sun pitää itte säästää” ja äidin positio *kasvattaja*. Vaikka keskustelu tuntui jo tyrehtyneen, äidin toimintaan näyttää vaikuttavan vanhemmuuteen liittyvät ideaalit pitkäjännitteisyyden, säästeliäisyyden ja rahankäytön opettamisen suhteen. Tauon aikana äidin on mahdollista arvioida omaa toimintaansa keskustelussa, jolloin tämä säästämiseen kehottaminen saattaa tulla hänelle mieleen pienen arvioinnin jälkeen. Tilanne on mitä sopivin kyseisen toiminnan opettamiseksi lapsille, joten äidin on mielekästä käyttää tilaisuus hyväksi tällä tavoin. Myös perusteluiden, kuten sen ettei mummulle ole rahaa, mummu on jo ostanut paljon ja pitää itse ostaa, antaminen pojalle on keino saada poika ymmärtämään tilanne ja rauhoittumaan.

Poika ilmeisesti arvio ehdotusta tauon aikana ja päätyy sitten ilmaisemaan puheteossaan vastalauseen, jonka mukaan elokuvan hinnan verran säästämiseen kuluisi liian kauan aikaa. Näin äiti ja poika ovat jälleen asettuneen *neuvottelukehykseen*, jossa molemmat tuovat esiin omia kantojaan perustellen. Sisko taas on toiminnan seuraajan positiossa. Sisko päättää kuitenkin nyt puuttua keskusteluun, sillä hänellä näyttää olevan puheenaiheen kannalta merkityksellistä tietoa. Äiti-sanat toistamisella hän hakee äidin huomiota, joka on enemmän veljeen suuntautunut kyseisellä hetkellä, koska äiti on esittänyt kehotuksen pojalle. Siskon puheteossa ne-pronomin antaa viitteitä siitä, että hän tarkoittaa äidin mainitsemia pikku-ukkeleita, eikä veljensä haluamaa elokuvaa. Tytön käyttämät määreet ovat lähempänä äidin käyttämiä, äiti puhuu rahasta kuten tyttökin tässä rivin 33 puheenvuorossa. Siskon puheteko tukee siis äidin esittämää käsitystä siitä, että mummu on käyttänyt jo liikaa rahaa lapsille ostettuihin leluihin. Kommentti on siten mielenkiintoinen, että tyttö on kuitenkin itse ilmeisesti hyötynyt tästä toiminnasta. Äidin kanssa samalle puolelle asettuminen on lieneekin tytön puheteon keskeinen funktio. Näin veli jää kuin yksin *oman mielipiteensä puolustajan* positioon neuvottelun kehyksessä. Veli ei ole ottanut kantaa mummun käyttämään rahasummaan, eikä siten ainakaan vastusta sitä.

Äiti osoittaa hämmästyksensä toistamalla tytön esittämän rahasumman korkealla äänellä ja kysyvällä intonaatiolla. Näin äiti rakentaa ymmärrystä, jonka mukaan summa on paljon ”pikku-ukkeleista”. Äidin toimiessa näin, hän tuo samalla esiin, ettei ole aiemmin ollut tietoinen tästä hinnasta ja rahasummasta, jonka mummu on käyttänyt. Tytöllä on siis ollut tarkempaa tietoa, mutta hän ei mahdollisesti vielä ymmärrä rahan arvoa samalla tavalla kuin äiti, sillä tyttö esittää vielä tarkennuksen antamaansa määreeseen: ”semmonen seteli”. Tyttö ilmeisesti tulkitsee äidin hämmästyneestä reaktiosta, että summa on paljon ja varmistaa vielä äidiltä, onko hänen antamansa

määre oikein. Ehkä äidin ja tytön näkemykset rahasumman suuruutta koskien eroavat hieman, tytön mielestä kymmenen euroa ei ilmeisesti ole kovin paljoa, sillä hän perääntyy hämmästyneen reaktion kuultuaan. Tyttö pyrkii selvennyksellä tarkistamaan, ettei ole itse käsittänyt väärin. Tämä tulkinta vaikuttaa myös tytön aiemman puheteon eli rivin 33 ja 34 puheenvuoroon, jossa tyttö tuo esiin ”pikku-ukkeleiden” hinnan. Jos tytön mielestä kymmenen euroa on vähän, voisi tämä puheenvuoro ollakin äidin näkemyksen vastaisen siis eriävän mielipiteen esittäminen. Seuraavilla riveillä tyttö kuitenkin tuo esiin, että ymmärtää rahasumman suureksi, mutta suhtautuu siihen nauramalla.

Äiti on esittänyt mummun käyttämän rahamäärän suurena, tyttö tuo esiin konkreettisemmän summan numeroineen, jolloin äidin näkemys asiasta tarkentuu lisätiedon avulla. Äiti esittää vielä varmistavan kysymyksen tytölle rivillä 37, mikä lisää hämmästyksen ja epäuskon vaikutelmaa. Äidin tuntuu olevan vaikea uskoa, että ”pikku-ukkelit” maksavat niin paljon. Hän ihmettelee asiaa painottaen summan suuruutta ”herran jumala”-ilmaisulla ja tuomalla esiin yhteenlasketun summan, joka mummulta on tytön leluihin kulunut. Hämmästelijän position ohessa äiti onnistuu myös ylläpitämään konkreettisia kasvatuksellisia tavoitteita tytölle suunnatulla ”älä nypi kynsiäs”-kehotuksella. Kuten muissakin aineisto-otteissa on tullut esiin, tässäkin tilanteessa vanhempi pystyy hallitsemaan ja seuraamaan useampaa toimintoa yhtäaikaaisesti. Samalla kun hän hämmästelee työlle summaa, hän huomioi myös pojan, joka onkin saanut eri leluja kuin tyttö. Näin yhteen laskettu summa lienee siis vielä suurempi, joka vaikuttaa olevan äidin mielestä paljon. Äidin hämmästelyt vaikuttavat myös tytön tulkintaan tilanteesta, hänkin alkaa pitää summaa suurena. Tämän tyttö tuo esiin ”niin nekin on aika kalliita” -kommentillaan, joka viittaa veljen saamiin leluihin. Tyttö korostaa omaa asemaansa nousemalla makaavasta asennosta aktiivisemmän oloiseen istuvaan asentoon. Asennon muutos kuvastaa sitä, että nyt keskustellaan jostain tärkeästä aiheesta ja on pidettävä omia puoliaan. Näin *neuvottelukehys* on muuttunut asiantiloja kuvaavaksi *keskustelukehykseksi*, jossa reiluus ja tasapuolisuus näyttelevät tärkeää roolia. Tämän voi päätellä siskon ”niin nekin”-ilmauksesta: sisko ei siis mielestään ole syyllinen mummun liian suurena pidettyyn rahan menoon, vaan myös veli on osasyyllinen siskon näkemyksen mukaan. Tässä keskustelukehyksessä veli on jäänyt seuraajan position, mikä voi johtua hänen puutteellisista resursseistaan suhteessa käsiteltyyn aiheeseen. Veli ei kommentoi summia ollenkaan, mikä voi olla merkki siitä ettei hänellä ole tarvittavaa tietoa tai ymmärrystä aiheesta. Kommentoiminen saattaisi myös esittää hänet epäsuotuisassa valossa suhteessa toiveeseensa saada tavaroita mummulta.

Poika ei reagoi äidin kysymykseen ”leego-ukkeleista”, mutta kysymys lieneekin ollut vain retorinen, sillä äiti on tehnyt jo tulkintansa tilanteesta: ”mummuhan on ihan konkurssissa”. Tytöltä

saatu informaatio aiheuttaa äidissä tämän tulkinnan, joka kuitenkin on hieman liioitteleva seuraavasta naureskelusta päätellen. Sisko aiheuttaa tämän humoristisen tunnelman muutoksen omalla naurullaan, jota yrittää käsien takana hieman peitellä, mutta äidin äänensävyistä on kuitenkin jo edellä pääteltävissä, ettei hän suinkaan vakavasti ole suuttunut lapsille tai usko mummun rahojen olevan oikeasti täysin lopussa. Sisko kuitenkin tuntuu ymmärtävän tämän aikuisten maailmasta peräisin olevan konkurssi-käsitteen, jonka merkityksen voi päätellä edellä käydystä keskustelusta, vaikka sana ei ennestään olisikaan tuttu. Äiti reagoi myös hymyillen tytön nauruun. Nauru tuntuu tarttuvan, vaikkei ollakaan aivan varmoja, mistä nauru johtuu. Äiti kutsuu tyttöä ”hönöksi” kun ei ymmärrä naurun syytä. Syytä ei ole tarpeenkaan ymmärtää, sillä tyttö on saanut puheillaan äidin huomion, jota tavoitteli ja onnistunut muodostumaan tilanteesta yhteiseen tietoon perustavan leikillisen *hassuttelukehyksen*. Tytön toimintaa voikin ymmärtää tämän huomion hakemisen kautta. Äidin reaktioita tarkastelemalla ja niihin joustavasti reagoimalla tyttö on onnistunut saavuttamaan tavoittelemansa huomion.

Veli puuttuu tilanteeseen kuultuaan ”hönö”-sanat. Hän ehkä tulkitsee sen hauskaksi ja pääsee samalla leikillisesti nimittelemään siskoaan, joka äsken asetti veljen osasyllisen asemaan. Näin sisarukset vuorotellen leikillisesti syyttävät toisiaan. Sisarusten välinen dynamiikka rakentuu siis kulloisenkin kehyksen varaan. Äiti keskeyttää naureskelun kasvatuksellisella kehotuksella rivillä 52. Äidillä on ollut jälleen hetki aikaa arvioida tilannetta ja siihen liitettäviä funktioita. Vaikka tilanne hetkellisesti nauratti äitiäkin tytön reaktion johdosta, palaa hän nyt alkuperäiseen tarkoitukseensa eli kohtuuden opettamiseen lapsilleen. Hei-sana keskeyttää jälleen tilanteen ja palauttaa kehyksen hassuttelusta vakavampaan *neuvotteluun*. Puheteon sävy on nyt päättäväisempi eikä enää hämmästelevä. Kyseessä on selkeä käsky ”ette saa”-ilmauksen myötä. Tyttö rientääkin heti vastaamaan, että kyseinen järjestely sopii hänelle. Näin tyttö asettuu jälleen äidin kanssa samalle puolelle neuvottelussa ja pyrkii näin saamaan myös äidin hyväksyvää huomiota. Veli onkin ollut läpi episodin ennemminkin äitiä vastaan ja eri mieltä. Hän jatkaakin linjaansa ja asettuu eri puolella kuin äiti ja sisko. Näin veli rakentaa sisarusten välille pientä kilpailuasetelmaa, joka perustuu siihen, että toinen saa jotakin ja toinen ei. Tämä on vastoin tasapuolista ja reilua jakamista, joka on periaatteena läsnä monissa sisarusten välisissä neuvotteluissa, joita tämänkin tutkielman aineisto-otteissa on käyty läpi. Veljen neuvottelukeinot jatkavat samaa tyyliä: oman halun ilmoittamista ja vielä niin, että halun esitetään realistisesti toteutuvan: ”mä saan”. Äiti palaakin tähän *väittelykehykseen*, joka on jo edeltä tuttu ja vastaa ”et sa”. Näin äiti asettaa itsensä *päättäjän* positioon pojan ollessa vain *toiveiden esittäjä*. Sisko tuo ilmi, että hänelle sopii edelleen tämä järjestely. Se, että sisko vielä tässä kohden toistaa asian sopivan, korostaa siskon luomaa kuvaa

itsestään kilttinä ja tottelevaisena lapsena ja veljen positio taas rakentuu samalla tottelemattomaksi.

Äiti toimii samoin kuin aiemmassakin väittelyssä, eli esittää vielä päätöstään tukevan perustelun, jolla pyrkii saamaan pojan ymmärtämään tilanteen ja syyn sille, miksi ei voi enää saada leluja. Toisin kuin siskonsa, veli ei tätä hyväksy ja jatkaa toimintaansa sinnikkään oman mielipiteen puolustajan positiossa. Veli valittaa, että hän haluaa yhä ja tuo esiin näkemyksensä, että jos oikein kovasti toivoo, voi saadakin haluamansa kielloista huolimatta. Ehkä nämä pyynnöt veli aikoo osoittaa mummulle, joka on tästä käydystä keskustelusta tietämätön, jolloin toivominen näyttäytyykin toimivana keinona saada mitä haluaa. Äidille pyynnön esittäminen ei näytä toimivan, mutta sinnikkäästi poika sitä yrittää. Mielenkiintoista on, että pojan pyynnön kohde on keskustelun kuluessa muuttunut ja näyttääkin siltä, ettei niinkään ole väliä mitä saa, kunhan jotain ja mielellään enemmän kuin sisko. Otteen alussa poika toivoi dvd-elokuvaa, josta keskustelu rahankäytön myötä siirtyi leluihin. Veli kertoo haluavansa ”vielä yhden ukkelin”, josta voi päätellä, että pojalla ei taida olla tarkemmin mielessä millaisen lelun haluaa, kunhan voisi vastustaa äidin määräystä vielä yhden kerran. Tämä osoittaa pientä kapinointia äitiä vastaan, jolloin siskon onkin helppo asettua kiltin ja *tottelevan lapsen* positioon tuoden esiin, että hänelle kyllä sopii äidin määräykset. Näin sisarukset voivat rakentaa keskinäistä suhdettaan suhteessa äidin huomioon ja sen laatuun.

Äiti suhtautuu pojan vetoomuksiin painokkaasti kieltäen. Kehys onkin jälleen muuttunut neuvottelusta ja asiantilojen kuvailusta pojan aloittamaan kinuamiseen äidin ja pojan välille. Äidin ja tytön välillä taas vallitsee nyt tytön taholta samanmielisyyttä vakuutteleva asetelma. Sisarusten välillä on *kilpailukehys*: veljen osalta sen suhteen, kumpi saa enemmän ja siskon taholta sen suhteen, kumpi on kiltimpi. Äiti yrittää ajaa omia kasvatustavoitteitaan. Nämä kehykset ja asetelmat ovat osittain ristiriidassa, sillä kaikki osallistujat pyrkivät omiin tavoitteisiinsa, jotka asettuvat keskenään vastakkain. Rivillä 61 tyttö jatkaa vakuuttelujaan omasta kiltteydestään tavoittelemalla jälleen äidin huomiota, joka on suuntautunut pojan kanssa käytyyn väittelyyn. Äiti huomioikin tämän tytön puheteon, mutta vain minimaalisesti. Se, että tyttö on toistanut monta kertaa saman asian viittaa siihen, että hänen puhetekojensa tavoiteltu funktio on kehujen saaminen äidiltä. Tyttö on tuonut esiin tottelevaisuutensa, joka korostuu, koska veli ei ole tottelevainen. Tällainen tilanne saattaisi olla otollinen siihen, että äiti voisi kehua tyttöä, mutta äiti keskittyy enemmän pojan kanssa neuvotteluun, mikä lienee tilanteen kulun kannalta oleellisempaa. Koska poika asettuu ongelmalliseen positioon ja konfliktiherkkään tilanteeseen puhetekojensa avulla, on äidin keskityttävä poikaan, jotta pystyy säilyttämään rauhan ja opettamaan pojalle, miten on soveliaista toimia. Tytölle tätä ei tässä tilanteessa tarvitse opastaa, sillä hän tuo esiin jo osaavansa.

Siskokin osoittaa kuitenkin rivillä 64 tulleen hieman katumapäälle. Aiemmin hänelle on sopinut, ettei leluja hankita lisää, mutta yksi kulttuurista peräisin oleva mahdollisuus on vielä olemassa, jolla voisi saavuttaa jotakin, mitä haluaa. Syntymäpäivä on kulttuurisesti hyväksytty syy pyytää itselleen haluamiaan asioita, jonka tytär osoittaa tietävänsä. Kysymysmuotoinen ehdotus lisää todennäköisyyttä, että äiti voisi suostua ehdotukseen. Myös negatiivisen kautta muotoiltu ”miksi mä vois” -kysymys luo äidille helpon suostumisen mahdollisuuden. Tyttö käyttää siis kekseliäästi kulttuurista tietämystään ja retorisia keinoja saadakseen toiveensa läpi säilyttäen silti kiltin ja tottelevaisen lapsen position. Äiti suostuukin ehdotukseen, mutta pitää lupauksen kohtuullisella tasolla rajaamalla lelun yhteen kappaleeseen. Pienen tauon jälkeen veli kutsuu siskoaan jälleen kilpailuun, joka perustuu materian määrään: ”mä saan kaks”. Veli jatkaa siis sinnikkäästä omaan mielipiteensä ja oman etunsa puolustamista. Sisko ei kuitenkaan tähän kutsuun tartu eikä siten lähde mukaan tähän veljen aikaansaamaan *väittely- tai kilpailukehykseen*. Myöskään äiti ei enää lähde väittelyyn mukaan. Vaikeneminen näyttäytyy tässä tehokkaana keinona säilyttää rauha.

Siskon mainitsemasta syntymäpäivästä äidille tulee ilmeisesti mieleen pojan lähestyvä nimipäivä. Tämä herättää pojassa uuden oivalluksen, jossa hän soveltaa siskon käyttämää neuvottelukeinoja kekseliäästi. Poika ei kuitenkaan osaa muotoilla ehdotustaan tässä kohden yhtä taidokkaasti kuin siskonsa vaan tuo jälleen vain halunsa esiin. Tämä haluamisensa esittäminen ei edelleenkään toimi, eikä äitikään lähde enää väittelyyn. Tilanne keskeytyy kun sisko laittaa kännykästään musiikkia soimaan. Tämä häiritsee äitiä, joka kehottaa sammuttamaan musiikin, jotta he voisivat keskittyä televisio-ohjelman seuraamiseen. Samalla hetkellä mainostauko loppuu ja perhe jatkaa ohjelman katselua.

Aineisto-ote, sen tarkka läpikäyminen ja tulkinta osoittavat erittäin hyvin, miten lyhyen mainostauon aikana on mahdollista toteuttaa runsaasti erilaisia toimintoja erilaisista positioista käsin ja tuottaa näin sosiaalista todellisuutta monimuotoisesti. Äidin ja lasten yhteistä aikaa vietetään otteessa television äärellä. Tutkimuksissa onkin havaittu, että medialaitteita voidaan näin hyödyntää mahdollistamaan mukava yhdessäolo. Television katselu onkin yksi perheenjäseniä yhdistävä ajanviettotapa, jonka ohessa myös keskustelu onnistuu. (Repo & Nätti 2015b, 111, 119, 129). Mäkisten perheen toimintaepisodin tulkinta tukee kyseisiä havaintoja: yhteinen tekeminen ja kiinnostuksenkohde on tuonut perheenjäsenet yhteen, ja varsinaisen television katselun ohella voidaan käydä keskustelua, jotka liittyvät perheenjäsenten arkeen. Televisio toimii Mäkisillä keskustelu-, väittely- ja neuvomiskehysten herättäjänä ja toimeenpanevana vuorovaikutuksen

osapuolena. Toisaalta television äärellä vietetty hetki ja käyty keskustelu tarjoavat sisaruksille mahdollisuuden kilpailla vanhemman huomiosta. Lapsille suunnattu mainos herättää veljen mielenkiinnon, mikä johdattaa osallistujat keskustelemaan tärkeistä asioista äidin kasvatuksellisten keinojen ja lasten taitavien vuorovaikutussiirtojen avulla.



## 7 Yhteenveto ja pohdinta

Olen nyt diskurssinanalyttistä näkökulmaa ja keskustelunanalyttisiä välineitä hyödyntäen analysoinut perheiden kotona tapahtuvaa sisarusten välistä vuorovaikutusta erilaisten medialaitteiden ja -sisältöjen äärellä. Analyysin tarkoituksena oli vastata tutkimuskysymyksiini eli ensisijaisesti selvittää, millaista sisarusten välisen vuorovaikutuksen dynamiikan on mahdollista olla medialaitteiden äärellä, ja miten sitä rakennetaan. Lisäksi huomioin mahdollisesti läsnä olevan vanhemman vaikutuksen sisarusten väliseen vuorovaikutukseen. Position ja kehyksen käsitteet toimivat keskeisimpinä työkaluina tutkimuskysymykseen vastaamisessa. Tässä luvussa teen yhteenvedon vastauksista, joita olen saanut selville aineisto-otteiden analysoinnin kautta, eli tuon esiin tutkielmani johtopäätökset yhteenvedon muodossa. Ensin esitän käsitteisiin nojautuvan tulkinnan tuloksista, jonka jälkeen pohdin aineistossa esiintyviä ilmiöitä suhteessa perheen vuorovaikutukseen ja medialaitteiden käyttöön. Tässä luvussa myös arvioin tutkielmaprosessiani ja kerron tutkielman teon aikana heränneistä jatkotutkimusideoista.

Vastaus tutkielmani ensisijaiseen tutkimuskysymykseen on, että sisarusten välisen vuorovaikutuksen dynamiikka medialaitteiden äärellä on hyvin monipuolista ja pienten yksityiskohtien varassa rakentuvaa. Vuorovaikutustilanteiden kehykset voivat olla hyvin monipuolisia ja herkästi vaihtelevia. Sanomisen tavat ja osallistujista, sekä ihmisistä että laitteista, peräisin olevat ärsykkeet ja niiden tulkinta ohjaavat tilanteiden kulkua vaikuttaen vuorovaikutuksen dynamiikkaan. Kehysten rajoja määritellään, rikotaan ja korjataan jatkuvasti yhdessä neuvottelemalla. Kehysten välillä liikkuminen tapahtuu vuorovaikutussiirtojen avulla, tätä prosessia vuorovaikutuksen dynamiikka kuvaa. Kehyksen muotoutumiseen ja vaihtumiseen vaikuttavat aineisto-otteista tekemieni tulkintojen perusteella osallistujien suorittamat toiminnot ja toisten tekemien toimintojen tulkinnat. Nämä toiminnot ja tulkinnat tehdään tietystä positiosta käsin, mikä vaikuttaa kehyksen muotoutumiseen.

Käsittelin neljän eri perheen mediankäytön tilanteita. Jokaisen perheen otteet olivat hieman erilaisia, mutta niissä oli havaittavissa myös yhteneväisyyttä erityisesti toiminnan nopean vaihtelevuuden tasolla. Valitsen otteet siten, että esiin tulisi monipuolisesti erilaisia mediankäytön yhteydessä ilmeneviä vuorovaikutuksen dynamiikan muotoja. Virtasten perheen otteet kuvaavat erityisen hyvin kinastelun ja yhteisen hauskanpidon välillä tasapinoilua sekä vanhemman roolia

tilanteen säätelijänä. Järvisten perheen konsolipeliotteesta käy ilmi, miten tilanne saattaa jäädä lähinnä pelikehyksessä toimimisen tasolle, jos muut osallistujat pitäytyvät seuraajan positioissa. Jokisten veljesten tietokoneen äärellä kuvattujen otteiden keskeisin anti on positioden ja kehysten runsaan vaihtelun ja niiden välillä tasapainoilun hahmottaminen. Kinastelu ja kilpailu haastoivat reilun veljeyden position otteissa havainnollistavasti. Mäkisten perheen televisionkatseluote taas tuo esiin hyvin perheen yhteisen hetken mahdollisuudet ja haasteet medialaitteen äärellä. Keskeistä on, että jokaisessa otteessa on mahdollisuuksia positiiviseen vuorovaikutukseen ja yhteisiin kokemuksiin perheenjäsenten välillä. Positioiden ottaminen ja toisten osallistujien tulkinta määrittävät, millaisiksi tilanteet lopulta muodostuvat.

Yksi keskeinen havainto aineisto-otteiden analyysissä on, että sisarukset tekevät medialaitteiden ruutujen äärellä paljon muutakin kuin seuraavat passiivisena mediasisältöjä. Vuorovaikutuksen kehykset vaihtelevat herkästi esimerkiksi kinastelun ja leikillisyyden sekä opettavaisen vuorovaikutuksen ja kilpailun välillä. Sisarukset kykenevät aineiston perusteella ottamaan toisiaan huomioon medialaitteiden äärellä, mutta toisaalta laitteen käytöstä voi helposti muodostua myös konflikteja käyttövuorojen, tasapuolisuuden ja huomion saamisen ympärille. Vuorovaikutus medialaitteiden äärellä voi olla kiivasta sanailua tai rauhallista vierestä seuraamista kuin myös neuvomista tai muista kuin seurattavista sisällöstä keskustelua. Lapset osoittavat aineistossa olevansa kykeneviä hyödyntämään taitavasti erilaisia neuvottelukeinoja. Medialaite ohjaa osaltaan ruudun äärellä olevien huomiota ja tekoja, mutta tämä vaikutus ei ole ennalta määrätty. Vaihtelevan vuorovaikutuksen ja positioden sekä kehysten monipuolisen hyödyntämisen myötä lapset näyttäytyvät kompetentteina mediankäyttäjinä, jotka kuitenkin saattavat tarvita aikuisen apua esimerkiksi tekniikan hallitsemisessa ja tasapuolisessa vuorojen säätelemisessä.

Analyysiosion tekstissä osoitin kursivoidulla fontilla erilaiset vuorovaikutuksen dynamiikan kannalta keskeiset kehykset ja positiot. Havainnollistan seuraavaksi kuvioilla kehysten ja positioden moninaisuutta. Kaikissa käsittelemissäni aineisto-otteissa esiintyi runsaasti erilaisia vuorovaikutuksen muotoja. Tilanteesta riippuu kuinka vaihtelevaa toiminta on. Valitsin Jokisten veljesten tietokonepelaamisen esimerkkitilanteeksi, jota esittelen tarkemmin, sillä siinä esiintyy erityisen paljon erilaisia positioita ja kehyksiä suhteessa muihin otteisiin. Näin tuon esiin, miten helposti ulkopuolisin silmin nopeasti arvioituna vuorovaikutukseltaan yksinkertaiselta vaikuttavan toiminnan yhteydessä voi esiintyä paljon monimuotoista ja vaihtelevaa vuorovaikutusta. Kuvioihin nostin esiin keskeisimmät kehykset, joihin liittyy vähintään kahdelle osallistujalle selkeä positio.

Myös muita asetelmanomaisia kehyksiä esiintyi tilanteissa, mutta ne eivät osoittautuneet vuorovaikutuksen kulun kannalta yhtä keskeisiksi. Oleellista kuvioita tulkittaessa on muistaa, että tilanteissa edetään nopeasti osallistujien tekemien vuorovaikutussiirtojen avulla, eikä kaavamaisesti kuten kuvion perusteella voisi ensi alkuun olettaa. Kuviot kuvastavat esimerkkitapausten vuorovaikutuksen kulkua, kehykset ja positiot syntyvät aina kontekstisidonnaisesti osallistujien toimesta. Osallistujien tekemät vuorovaikutussiirrot ja niiden tulkinta luovat toiminnan kehysten kussakin tilanteessa ainutlaatuisella tavalla. Tietty positio tai kehys ei siis suoraan aiheuta osallistujissa tiettyä reaktiota vaan osallistujien toiminta ja tilanteen konteksti vaikuttavat positioiden ja kehysten kokonaisuuteen.

	POSITIO 1: veli	POSITIO 2: veli	KEHYS
	<b>pelaaja</b> ↓vuorovaikutussiirrot↓	<b>seuraaaja</b> ↓vuorovaikutussiirrot↓	<b>pelikehys</b>
A)	keskittynyt pelaaja/vastaanottava neuvottava	neuvova seuraaja/kärsivällinen neuvoja	ohjeistamiskehys
B)	kilpailuun kutsuja/eläytyvä kannustaja	kutsusta kieltäytyjä/hiljainen hyväksyjä	kilpailukehys
C)	itsensä puolustaja	reilu sovittelija/itsensä puolustaja	erimielisyys/kinastelu
D)	huumoriin reagoija	huumoriin reagoija	yhteinen hauskanpito
E)	perustelija	perustelija	neuvottelukehys

Kuvio 1: Jokisten veljesten tietokonepelaamisen yhteydessä ilmenevät positiot ja toiminnan kehykset

Kuviossa 1 esitetään Jokisten veljesten tietokonepelaamisen yhteydessä esiintyvät positiot ja kehykset. Veljesten toimintaepisodeissa esiintyi runsaimmin vaihtelua kehysten ja positioiden tasolla, joten tarkastelen sitä tarkemmin ja esimerkinomaisesti. Ensimmäiseksi kuviossa esitetään tilannetta kuvaava ensisijainen kehys eli tässä pelikehys, jonka yhteydessä positiot ovat yksinkertaiset pelaaja ja seuraaja. Kuvion ensimmäisen rivin jälkeen vuorovaikutuksen edetessä osallistujat reagoivat ympäristöönsä ja tekevät vuorovaikutussiirtoja muodostaen ensisijaisen kehysten oheen rinnakkaisia, sekundaarisia kehyksiä. Kirjaimet a, b, c, d ja e kuvaavat valinnan mahdollisuutta siinä, millaiseksi positio ja kehys muodostuvat tehtyjen vuorovaikutussiirtojen myötä. Liike on jatkuvaa vuorovaikutusprosessin aikana myös sekundaaristen kehysten sekä eri positioiden välillä. Taulukosta käy ilmi, että tietyn kehysten sisällä on mahdollista ottaa erilaisia positioita, kuten lapset tekivät esimerkiksi ohjeistamis- ja kilpailukehysten kohdalla. Sen lisäksi,

että valitut positiot ohjaavat kehyksen syntymistä, myös olemassa oleva toiminnan kehys voi ohjata positioden valintaa. Liikkuminen taulukossa on näin ollen mahdollista sekä vasemmalta oikealle että oikealta vasemmalle. Positioiden ja kehyksen suhde on siis siten tasavertainen, ettei kumpikaan suoraan määrää millaiseksi toinen muodostuu. Kuvioissa voitaisiin siis esittää myös kehys ensimmäisessä sarakkeessa ja positiot jälkimmäisissä. Yllä kuvatussa Jokisten veljesten toimintaepisodissa esiintyi runsaasti vaihtelua niin positioden kuin kehysten tasolla kun taas esimerkiksi Järvisten perheen konsolipeliotteessa vaihtelivat ennemminkin vain positiot.

Seuraavaksi esitän myös muiden perheiden toimintaepisodeista samanlaiset kaaviot. Kaikissa niissä ei ole selkeää ensisijaista kehystä, jonka oheen syntyisi rinnakkaisia kehyksiä vaan toiminta voi olla myös kehyksestä toiseen siirtymistä ilman ohjaavaa primaarikehystä. Nämä seuraavat kuviot havainnollistivat myös hyvin vanhemman ja lapset positioden eroja tilanteissa. Kolmas sarake eli positio 3 kuvaa vanhemman positioita. Jos jokin sarake on kuviossa tyhjä, tarkoittaa se, että kyseinen osallistuja ei merkittävällä tavalla osallistunut meneillään olevaan kehykseen.

POSITIO 1: veli	POSITIO 2: sisko	POSITIO 3: äiti	KEHYS
haluaja	haluaja	reilu päätöksentekijä	kinastelu-/kiistelykehys
ystävällinen kysyjä		tasapuolinen päätöksentekijä	neuvottelukehys
vuoron odottaja	pelaaja		pelikehys
tilanteen hiljainen seuraaja	omaan toimintaan keskittyvä autettava	kärsivällinen opastaja	neuvomiskehys
kilpailuun kutsuja	kutsuun vastaaja		leikillinen kilpailu
leikin rikkoja	kehyksen rajan vartija		kinastelukehys

Kuvio 2: Virtasten perheen tietokoneen äärellä ilmenevät positiot ja kehykset

POSITIO 1: veli	POSITIO 2: sisko	POSITIO 3: äiti	KEHYS
pelaaja	etäinen seuraaja	etäinen seuraaja	pelikehys
huomionhakija	selityksen pyytäjä	tilanteen ja pelivuorojen säätelijä	pelikehys

Kuvio 3: Järvisten perheen konsolipelaamisen ohessa ilmenevät positiot

	POSITIO 1: veli	POSITIO 2: sisko	POSITIO 3: äiti	KEHYS
	katselija ↓vuorovaikutussiirrot↓	katselija ↓vuorovaikutussiirrot↓	katselija ↓vuorovaikutussiirrot↓	<b>televisionkatselu</b>
A)	vastaaja/oman ehdotuksen esittäjä	vastaaja/oman ehdotuksen esittäjä	perusteleva pääöksentekijä/ kasvattaja	keskustelukehys
B)	väittelijä/toiveiden esittäjä	kuulija	väittelijä/päättäjä	väittely-/ neuvottelukehys

Kuvio 4: Mäkisten perheen televisionkatselun ohessa esiintyneet ilmenevät positiot ja kehykset

Toteutuneet positiot ovat tunnistettavissa aineistosta vuorovaikutuksen yksityiskohtien avulla. Esimerkiksi puheen sävyt, vaihtelevuus ja toiminnan intensiteetti luovat tulkinnan, jonka mukaan kyseessä on esimerkiksi kärsivällisen neuvojan tai reilun sovittelijan positiot. Kehykset ja positiot eivät olleet ainoita käyttämäni analyysin välineitä, mutta ne kuvaavat toimivasti vuorovaikutuksen monimuotoisuutta. Myös toiminnan funktion ja keskustelun etenemisen kuvaaminen vaihe vaiheelta osallistujien tekemien siirtojen kautta auttoivat hahmottamaan vuorovaikutuksen kulkua ja dynamiikkaa. Nämä kaikki työkalut yhdessä auttoivat vastaamaan tutkimuskysymykseeni käsitteellisellä ja teoreettisella tasolla. Yhteenvedon voidaan todeta, että sisarusten on mediankäytön ohessa mahdollista asettua useisiin erilaisiin ja vaihteleviin positioihin sekä toiminnan sekundaarisiin kehyksiin niiden välillä hienovaraisesti tasapainoillen. Seuraavaksi teen yhteenvedon aineiston analyysistä keskittyen aineisto-otteiden sisältöihin ja niissä ilmeneviin vuorovaikutuksellisiin ilmiöihin. Näin suhteutan tarkasteleman aiheen lasten kotona tapahtuvasta mediankäytöstä käytävään keskusteluun.

Kun sisarukset ovat yhdessä pelien ja ohjelmien parissa, he eivät käsiteltyjen aineisto-otteiden perusteella keskity pelkästään mediasisältöihin. Myös muut puheenaiheet saattoivat nousta esiin esimerkiksi omaa vuoroa odottaessa. Laajemmat sisarussuhteeseen liittyvät ilmiöt, kuten tasapuolisuus ja reiluus, tulivat selkeästi esiin toimittaessa laitteiden äärellä. Edellä esitetyssä kehysten moninaisuutta kuvaavasta kuviostakin käy ilmi, että erilaiset neuvottelut, erimielisyydet ja hauskanpito olivat osa sisarusten välistä vuorovaikutusta tietokoneiden ja televisioiden äärellä. Kaikissa pelaamista käsittelevissä otteissa esiintyi neuvottelua liittyen vuoroihin tai siihen kuinka kauan saa pelata. Tämä lienee yleistä erityisesti monilapsisissa perheissä. Useissa tutkimuksissa on

havaittu, että perheissä neuvotellaan ja kinastellaan teknologisten laitteiden käytöstä (esim. Marsh 2004; Arsand & Aronsson 2009). Myös Christina Davidson havaitsi lasten tietokoneen käyttöä tarkastellessaan (2010, 390), että sisarukset kinastelevat siitä, kumpi saa pelata. Hän havaitsi tämän kinastelun yhteydessä myös tietokoneen käyttäjän auttamista (emt., 383, 390). Samalla tavoin käsittelemissäni aineisto-otteissa vuoron odottamisen yhteydessä esiintyi kinaa, mutta myös pelaajan auttamista. Avuntarjoaminen myös mahdollistaa osallistumisen peliin sen sijaan, että vuoroaan odottava vain seuraisi vieressä (Davidson 2012, 360). Pelien vetovoima (Ermi, Mäyrä & Heliö 2005) tuntuu siis kutsuvan myös vierestä seuraavan osallistumaan. Tämä näkyy selkeästi aineisto-otteissa, joissa osallistujat ovat yhdessä orientoituneita laitteen ruutuun. Toisaalta myös ei-osallistuva seuraaminen on mahdollista.

Kinastelu vaikuttaa siis olevan melko tavallinen ilmiö sisarusten käyttäessä medialaitteita yhdessä. Sisarusuhteeseen liittyy aina jonkin verran konflikteja (Dunn & Kendrick 1982). Teknologiset laitteet luovat kontekstin tällaiselle toiminnalle, joka on aina ollut olemassa. Davidson (2012, 363–364) on havainnut, että lasten väliset erimielisyydet tulevat tietokonepelaamisen yhteydessä esiin hienovaraisten prosodisten muutosten kautta: painotukset ja äänensävyt implikoivat alentunutta yhteisymmärrystä. Samanlainen ilmiö on havaittavissa analysoimissani aineisto-otteissa kinastelun yhteydessä. Myös sanallisesti ilmaistut erimielisyydet ovat esillä aineistossa. Pål Aarsand havaitsi tutkimuksessaan (2007, 250), että pelaaja ja pelaamista ulkopuolelta seuraava voivat käyttää eri määreitä määritellessään peliaikaa, sillä ulkopuolinen seuraaja ei tiedä mitä pelaajan on vielä saatava pelissä tehtyä. Määreiden erot tulivat esiin myös käsittelemissäni otteissa. Virtasten perheessä äiti määritteli peliaikaa omilla tavoillaan huomioiden myös lapsen jaksamisen. Perheen velikin orientoitui näihin määreisiin, sillä ne antoivat tietoa siitä, milloin itse saisi pelivuoron. Jokisten veljesten määrittelyissä kriteerit olivat erilaisia ja ne vaihtuivatkin kesken pelisession. Davidson (2012, 372) kuvaa ilmiötä pelivuorojen sosiaalisen järjestyksen muuttumiseksi. Erityisesti pelaajan positiossa oleva osallistuja voi määritellä tätä järjestystä kesken pelaamisenkin (emt., 373), kuten Jokisten veljesten tapauksessakin käy.

Käsittelemieni otteiden lapset preferoivat sisaruksen pelaamiseen seuraamista sen sijaan, että olisivat poistuneet paikalta. Tämä mahdollisti oman vuoron saamisen ajallaan. Jos poistuisi paikalta, voisi oma vuoro mennä ohi. Myös pelivuorossa olevan tarkkailu ja esimerkiksi huijaamisen estäminen onnistuvat vierestä seuraamalla paremmin. Toisaalta en voi käyttämäni aineiston avulla tehdä johtopäätöksiä siitä, kuinka yleistä toisen pelaamisen vierestä seuraaminen on yleensä tai

omaa vuoroa odotellessa. Laite saattaa kuitenkin kiinnittää hyvin vahvasti läsnäolijoiden huomion, kuten esimerkiksi Jokisten veljeksille käy. Laitteen seuraamisen intensiteetti voi olla myös heikompi, kuten Mäkisen perheelle käy kun he alkavat keskustella televisiomainoksen innoittamina. Aarsandin tutkimuksen (2007, 243) mukaan teknologisten laitteiden ympärille kehystetään sosiaalinen tila, jonka ulkopuolelle voidaan myös rajata henkilöitä. Juuri näin hahmotan tapahtuvan myös tilanteissa, joissa sisarukset ovat yhdessä medialaitteen kanssa intensiivisessä vuorovaikutuksessa eli sisällä pelikehyksessä.

Vanhemman vaikutus sisarusten väliseen vuorovaikutukseen oli otteissa ensisijaisesti tilannetta säätelevä ja konflikteja ehkäisevä. Vanhemmilla oli käytössään monipuolisia keinoja tilanteen säätelyyn ja ohjaamiseen. Vanhemman läsnäolo saattoi estää konflikteja laitteiden äärellä, erityisesti Virtasten perheen kohdalla tämä oli havaittavissa. Erilaisia kasvatustavoitteita voitiin myös tuoda esiin kun vanhemmat ja lapset kommunikoivat laitteiden äärellä. Etenkin tasapuolisuus ja reiluus näyttäytyivät aineistossa ideaaleina vuorottelun yhteydessä. Muissakin tutkimuksissa on havaittu vanhempien puuttuvan lasten mediankäyttöön ohjeistamalla (Davidson 2010, 381) ja opetustarkoituksissa (Danby ym. 2013, 91–92). Näin tapahtui erityisesti Virtasten perheessä äidin opastaessa lasta tietokoneen käytössä. Mäkisten perheen kohdalla ohjeistaminen ja kasvatustavoitteet tulivat esiin mainoksen seurauksena aloitetussa rahankäyttökeskustelussa. Konfliktien ehkäiseminen ja tilanteen hallinta näyttäytyivät kyseisissä perheissä vanhemman toiminnassa. Vanhemman puuttuminen sisarusten vuorovaikutukseen medialaitteen äärellä saattoi ehkäistä sisarusten välistä kommunikaatiota ja heidän keskinäistä neuvottelujen ratkaisemista, mutta samalla myös suurempi konflikti voitiin estää ja tilanne saada sujumaan toivotulla tavalla vanhemman näkökulmasta.

Lasten näkemien mediasisältöjen on havaittu elävän niin peloissa, painajaisissa (Valkonen 2012; Kallio 2015) kuin myös kaverisuhteiden ja ryhmäkuuluvuuden sekä yhteenkuuluvuuden ylläpidossa (Valkonen 2012; Repo & Nätti 2015b). Tutkimustieto siis todentaa käsitystä medioituneesta maailmasta, jossa mediankäyttö ja mediasisällöt vaikuttavat yksilöllisten kokemusten ohella sosiaalisiin suhteisiimme ja vuorovaikutukseen monilla elämän osa-alueilla. Näin ollen on tärkeää tietää, millaisesta ilmiöstä lasten mediankäytössä on kyse. Analysoimissani otteissa medialaitteiden äärellä kokoontuminen mahdollisti perheenjäsenten yhteisen hauskanpidon ja läheisyydenkin jakamisen. Tämän voidaan nähdä taas lisäävän yhteenkuuluvuutta. Myös kokemusten vaihtaminen ja jakaminen yhteisen toiminnan äärellä olivat perheenjäsenten välisten suhteiden kannalta

positiivisia asioita aineistossa. Toisaalta medialaitteiden voidaan aineiston perusteella nähdä olevan myös konfliktinlähteitä. Yhdessäolo ei siis suoraan johda mielekkääksi koettuun vuorovaikutukseen tai edistä sinänsä positiivisessa mielessä yhteenkuuluvuutta, vaikka laitteiden äärellä kokoontuminen kontekstina siihen edellytykset luokin. Vuorovaikutuksen muut piirteet osallistujien tekemien vuorovaikutussiirtojen perusteella määräävät, millaiseksi tilanteen dynamiikka muodostuu.

Lasten ajankäytöstä ja perinteisten harrastusten korvautumisesta teknologisten laitteiden liiallisella käytöllä ollaan oltu huolestuneita (esim. Anderson ym. 2001). Jokisten veljesten tietokonepelaamista käsitteleviä otteita voidaan tarkastella esimerkkinä lasten ajankäytössä. Pojat voisivat piirrellä paperille, mutta myös tietokonepeli tarjoaa kontekstin piirtämiselle. Perinteiset ajanviettotavat voivat siirtyä digitaaliseen muotoon esimerkiksi tietokonesovellusten myötä. Pelaamista ja erilaisten laitteiden käyttöä on mahdollista tarkastella myös oppimisen näkökulmasta. Laitteiden käytön oppimisen ja tietyn pelin hallitsemisen lisäksi sosiaalisten taitojen harjoittelu on mahdollista laitteiden äärellä. Virtasten perheessä vanhempi opetti laitteen käyttöä ja Jokisten veljekset harjoittelivat tietyssä pelissä onnistumista vuorotellen toisiaan neuvoen. Aineistossa harjoiteltiin lisäksi etenkin oman vuoron odottamista, neuvottelutaitoja ja konfliktin hallintaa. Lapset osoittivat olevansa taitavia kyseisissä asioissa. Puheenvuoroja muotoiltiin hienovaraisesti omien tarkoituksien ja tilanteen mukaan. Esimerkiksi Virtasten perheen poika osasi muotoilla äidille osoitetun kysymyksen ystävälliseksi, mutta siskonsa kanssa hän yhdisti pyyntöön myös leikkillisyyden rakentaen mukavaa yhdessäoloa. Järvisten perheen poika taas osoitti taitoa keskittyä sekä peliin että hienovaraiseen huomion hakemiseen yhtäaikaaisesti.

Davidsonin (2010) tulkinnan mukaan perheenjäsenten identiteetit tulevat esille tietokonepelaamisen yhteydessä siinä, miten perheenjäseniin suhtauduttiin. Hänen aineistossaan esimerkiksi nuorempaa sisarusta kohdeltiin apua tarvitsevana ja vanhempia toiminnan säätelijöinä. (emt., 391.) Havaitsen saman ilmiön tarkastelemassani aineistossa: perheenjäsenyys tulee ilmi erityisesti siinä, millaisia toimintoja osallistujat suorittivat ja miten he näyttivät tulkitsevan toistensa tapoja rakentaa sosiaalista todellisuutta. Tämä näkyi erityisesti siinä, miten vähemmän osaavaa autettiin sekä vanhempien ohjaavissa positioissa ja yhteisen hauskanpidon tilanteiden luomisessa. Pikkusisaruksia kohdeltiin autettavina, mutta myös nuorempi saattoi auttaa isompaa sisarusta. Ikäjärjestys ei siis ole aina määräävin tekijä sisarussuhteessa. Sisarussuhde ja sen dynamiikka näyttäytyykin aineistossa vaihtelevana muun muassa konfliktien ja hauskanpidon sekä kilpailun ja reilun veljeyden välillä tasapainoillen. Vuorovaikutukselliset ilmiöt medialaitteiden äärellä eivät näin ollen ole juurikaan



erilaisia kuin sisarusten välinen vuorovaikutus muutenkaan. Laitteen käytön konteksti ei siis muuta sinällään vuorovaikutusta tietynlaiseksi, vaan lapset rakentavat vuorovaikutusasetelmia tilanteisesti toisiinsa ja ympäristöönsä reagoiden.

### *Tutkielmaproessin arviointi ja jatkotutkimusideoita*

Seuraavaksi arvioin tutkielmaprosessiani ja tuon esiin jatkotutkimusideoita. Diskurssinanalyttinen lähestymistapa sopii hyvin vuorovaikutuksen mikrotason tarkasteluun yhdessä keskustelunanalyysin välineiden kanssa (Suoninen 1999), mikä osoittautui paikkaansa pitäväksi myös tämän aineiston tarkastelussa, sillä sain vastaukset tutkimustehtävääni. Yksityiskohtiin keskittyminen ja samalla vuorovaikutuksen kokonaisuuden hahmottaminen keskittävät huomion keskeisiin asioihin suhteessa sisarussuhteeseen ja perheenjäsenten yhteiseen mediankäyttöön. Kehyksen ja position käsitteiden hyödyntäminen suuntaa huomion tiettyihin asioihin vuorovaikutuksessa. Toisenlainen näkökulma olisi luonnollisesti tuottanut hieman erilaista tietoa. Perusteellinen analyysi luo kuitenkin hyvät perusteet saavuttamieni tutkimustulosten validiteetille.

Tutkimusasetelman olisi toki voinut muotoilla monin eri tavoin, mutta silloin näkökulmakin olisi muuttunut. Esimerkiksi medialaitteen ruudulla tapahtuvan sisällön huomioiminen Arsandin tapaan (2010) olisi mielenkiintoinen jatkotutkimusidea. Mahdollisia tapoja hyödyntää tutkimusprojektin aineistoa on lukuisia. Keskityin tässä tutkielmassa sisarusten väliseen vuorovaikutukseen, mutta myös muiden perheenjäsenten välisten suhteiden tutkiminen on tietenkin mahdollista, ja näin on jo tehtykin (esim. Suoninen 2015a; 2015b). Myös erilainen tarkkuus ja päähuomio analyysissä tuottaisi tärkeää tietoa perheenjäsenten välisestä medialaitteiden käytöstä. Esimerkiksi katseen suuntien tarkempi tarkastelu medialaitteiden yhteydessä olisi mielenkiintoista. Koska medialaitteiden äärellä näyttää siis tapahtuvan runsaasti ja erilaisia ilmiöitä esiintyy paljon, voisi johonkin tiettyyn ilmiöön, kuten auttamiseen tai emotioiden tuottamiseen keskittyvä tutkimus kyseisellä aineistolla olla hedelmällistä.

Tutkielmassani kietoutuu yhteen monta suurta teemaa. Mediankäyttöä on tutkittu runsaasti erilaisista näkökulmista ja kirjallisuutta on näin ollen hyvin paljon. Myös arkinäkökulmaista perhevuurovaikutuksen tutkimusta on tehty jonkin verran. Lapset tutkimuskohteena avaa taas oman

laajan tutkimusmaailmansa. Haasteena tätä tutkielmaa tehdessä onkin ollut tiivistää taustatieto näistä tutkimusperinteistä relevanttiin muotoon tutkimusasetelmani kannalta. Sisarusten välisen vuorovaikutuksen ja lasten kotona tapahtuvan mediankäytön tutkimus ovat vähemmän tutkittuja teemoja, joihin pääsin tällä tutkielmalla pureutumaan. Diskurssinanalyysi ja siihen sisältyvä teoreettinen perinne ovat myöskin valtava alue, johon pureutuminen oli pro gradu -tutkielman pituudenkin kannalta rajattava vain pieneen osaan.

Analyysiprosessin vaiheissa tehtävät valinnat olivat erittäin keskeisiä tutkielman kokonaisuuden kannalta. Aineiston käsittely ja tarkemman näkökulman muotoutuminen veivät aikaa, mutta prosessi oli palkitseva tutkielman teon edetessä kohti lopullista tuotettua tekstiä ja tutkimustuloksia. Prosessin kaikissa vaiheissa tuli kiinnittää huomiota tutkijan rooliin. Tiedostan tekemieni valintojen vaikutukset tuotettuun tietoon. Valitsin käsiteltävät toimintaepisodit, purkutarkkuuden ja lähestymistavan, minkä seurauksena paljon jää myös tutkielman huomion ulkopuolella. Olen kuitenkin pyrkinyt noudattamaan diskurssianalyttisen otteen mukaista tapaa suhtautua aineistoon siten, että tuon asiat esiin sellaisina kuin osallistujat näyttävät niitä tulkitsevan esimerkiksi arvottamatta tapahtuvaa toimintaa tai vuorovaikutustapoja. (Juhila & Suoninen 1999.)

Median käyttöä ja vaikutuksia koskeva tutkimus tuottaa merkittävää tietoa, jonka varassa vanhemmat ja muut aikuiset lasten arkipäiviä säätelevät. Median vaikutuksista saatu tieto voi vaikuttaa muun muassa siihen, kuinka paljon vanhemmat antavat lasten käyttää mediaa. Järventien (2001, 85) mukaan hyvän lapsuuden tunnusmerkkeinä ovat riittävän hyvä perushoiva ja myönteinen käsitys itsestä. Kotiolojen on havaittu olevan yksi keskeisimmistä lapsen hyvinvoinnin mittareista. Kodin varustelut ja merkityksellisten ihmisten läsnäolon tapa tarvitsevuuden hetkillä ovat merkittäviä tekijöitä kun tarkastellaan lapsen hyvinvointia. (Lahikainen, Hietala, Inkinen, Kangassalo, Kivimäki & Mäyrä 2005, 202.) . Läheisen ihmisen jatkuva ja välittävä vuorovaikutus on erittäin merkityksellistä lapsen hyvinvoinnin, perustarpeiden tyydytyksen ja identiteetin rakentumisen kannalta (Järventie 2001, 106). Vuorovaikutukseen ja suhteisiin liittyvät asiat ovatkin merkittävässä roolissa kun tarkastellaan lasten hyvinvointia tai pahoinvointia (Bardy 2001, 78). Tekniset laitteet tuovat oman lisänsä perheenjäsenten väliseen vuorovaikutukseen ja sen laatuun. Tutkielmani on osaltaan mukana selvittämässä lasten kodin elämänpiiriä ja sen arkeen sisältyviä vuorovaikutuksellisia ilmiöitä. Näin saatavaa tietoa voidaan hyödyntää lasten elämänlaadun, onnellisuuden ja hyvinvoinnin lisäämiseksi esimerkiksi siinä, miten vanhemmat ja muut aikuiset ohjaavat ja säätelevät lasten mediankäyttöä. Kun tarkasteleman pienen yksityiskohtainen aihe

liitetään tähän merkittävään keskusteluun, voidaan saavutettu tieto nähdä merkityksellisenä laajemminkin.

Media, perheen vuorovaikutus ja lasten hyvinvointi -tutkimusprojektissa tarkoituksena oli tuottaa tietoa muun muassa perheessä tapahtuvasta vuorovaikutuksesta, johon liittyy medialaitteet. Tällä tutkielmalla osallistun tähän tehtävään muodostamalla tietoa yhdestä perhevuorovaikutuksen osasta. Medialaitteiden äärellä vietetty aika ja siihen liittyvä sosiaalinen vuorovaikutus on monipuolisuudessaan ja ajankohtaisuudessaan mielenkiintoinen sekä monitahoinen ilmiö, jota tulisi tulevaisuudessa tutkia lisää. Yhteenvetona tämän tutkielman annista tähän aiheeseen voidaan todeta, että sisarusten välinen vuorovaikutus medialaitteiden äärellä voi olla nopeasti vaihtelevaa ja monimuotoista. Sisarussuhteessa tasapainoillaan aineiston perusteella monien aiheiden ja ilmiöiden parissa. Kinastelu ja hauskanpito vuorottelevat ja tilanteet vaihtelevat muun muassa kilpailemisesta auttamiseen. Lapset näyttäytyvät aineistossa hyvin kompetentteina toimijoina rakentaessaan omaa sosiaalista todellisuuttaan. Yhdessä pelaaminen ja television katselu tarjoavat aineiston perusteella perheenjäsenille mahdollisuuksia, joihin tarttuminen voi johtaa monenlaiseen jakamiseen ja yhteisiin hetkiin arjessa.

## Lähteet

Aarsand, Pål André (2007): Computer and Video Games in Family Life. The Digital Divide as a Resource in Intergenerational Interactions. *Childhood*. 14: 2, 235–256.

Aarsand, Pål André & Aronsson, Karin (2009a): Response Cries and Other Gaming Moves – Building intersubjectivity in Gaming. *Journal of Pragmatics*. 41: 8, 1557–1575.

Aarsand, Pål André & Aronsson, Karin (2009b): Gaming and Territorial Negotiations in Family Life. *Childhood*. 16: 4, 497–517.

Arsand, Pål (2010): Playfulness in Children's Media Usage. Teoksessa Ulla Carlsson (toim.): *Children and Youth in the Digital Media Culture: from a Nordic Horizon*. Göteborg: Nordicom, 143–155.

Ahonen, Timo & Pulkkinen, Lea (2014): Keskilapsuus. Teoksessa Jari-Erik Nurmi & Timo Ahonen & Heikki Lyytinen & Paula Lyytinen & Lea Pullkinen & Isto Ruoppila: *Ihmisen psykologinen kehitys*. Jyväskylä: PS-Kustannus, 77–141.

Alanen, Leena (2009): Johdatus lapsuudentutkimukseen. Teoksessa Leena Alanen & Kirsti Karila (toim.): *Lapsuus, lapsuuden instituutiot ja lasten toiminta*. Tampere: Vastapaino, 9–30.

Anderson, Daniel R. & Huston, Aletha C. & Schmitt, Kelly L. & Linebarger, Deborah L. & Wright, John C. (2001): *Early Childhood Television Viewing and Adolescent Behavior: the Recontact Study*. Oxford: Blackwell.

Bardy, Marjatta (1998): Lapsi- ja aikuispolvien yhteiskunta. *Yhteiskuntapolitiikka*. 63: 1, 69–73.

Bardy, Marjatta (2001): Pikkulapsen sijoitus oman kodin ulkopuolelle –syrjäytymisen ja liittymisen risteyskohta. Teoksessa Irmeli Järventie & Hannele Sauli (toim.): Eriarvoinen lapsuus. Helsinki: WSOY, 47–81.

Beentjes, Johannes W. J., Koolstra, Cees M. & Marseille, Nies & van der Voot, Tom H.A. (2001): Children's Use of Different Media: for How Long and Why? Teoksessa Sonia Livingstone & Moira Bovill (toim.): Children and Their Changing Media Environment: A European Comparative Study. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum, 85–111.

Bochner, Arthur P. (2015): Epilogue. On Family Communication's Search for Meaning. Teoksessa Lynn H. Turner & Richard West (edit.): The Sage Handbook of Family Communication. Thousands Oaks, California: Sage, 417–425.

Bullock, Bernadette Marie, Bank, Lew & Burraston, Bert (2002): Adult Sibling Expressed Emotion and Fellow Sibling Deviance. A new Piece of the Family Process Puzzle. *Journal of Family Psychology*. 16: 3, 307–317.

Burgess, Ernest W., Locke, Harvey J. & Thomes, Mary Margaret (1971): The Family. From Traditional to Companionship. Fourth Edition. New York: Van Nostrand Reinhold Company.

Burr, Vivien (1995): An Introduction to Social Constructionism. London: Routledge.

Child, Jeffrey T. (2015): Research Methods and the Study of Family Communication Practices. Teoksessa Lynn H. Turner & Richard West (toim.): The Sage Handbook of Family Communication. California: Sage, 58–73.

Cobb-Moore, Charlotte, Danby, Susan & Farrell, Ann (2006): Young Children as Rule Makers. *Journal of Pragmatics*. 41: 8, 1477–1492.

Coles, Prophecy (2006): Introduction. Teoksessa Prophecy Coles (toim.): Sibling Relationships. London: Karnac, 1–13.

Cromwell, Ronald E. & Olson, David H. (edit.) (1975): Power in Families. New York: Sage.

Damon, William (1988): Socialization and Individuation. Teoksessa Gerald Handel (toim.): Childhood Socialization. New York: Aldine de Gruyter, 3–10.

Danby, Susan & Davidson, Christina & Theobald, Maryanne & Scriven, Brooke & Cobb-Moore, Charlotte & Houen, Sandra & Grant, Sandra & Given, Lisa M. & Thorpe, Karen (2013): Talk in Activity During Young Children's Use of Digital Technologies at Home. Australian Journal of Communication. 40: 2, 83–99.

Davidson, Christina (2010): “Click on the Big Red Car”. The Social Accomplishment of Playing a Wiggles Computer Game. Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies. 16: 4, 375–394.

Davidson, Christina (2012): When “Yes” Turns to “No”: Young Children's Disputes During Computer Game Playing in the Home. Teoksessa Maryanne Theobald & Susan Danby (toim.): Disputes in Everyday Life: Social and Moral Orders of Children and Young People. Bingley: Emerald, 355–376.

Davies, John J. & Gentile, Douglas A. (2012): Responses to Children's Media Use in Families With and Without Siblings: A Family Development Perspective. Family Relations. 61: 3, 410–425.

DeLay, Dawn & Hartl, Amy C. & Laursen, Brett & Denner, Jill & Werner, Linda & Campe, Shannon & Ortiz, Eloy (2014): Learning from Friends. Measuring Influence in a Dyadic Computer Instructional Setting. International Journal of Research & Method in Education. 37: 2, 190–205.

Dunn, Judy & Kendrick, Carol (1982): *Siblings: Love, Envy and Understanding*. London: Grant McIntyre.

Emond, Ruth (2014): Longing to Belong: Children in Residential Care and Their Experiences of Peer Relationships at School and in the Children's Home. *Child & Family Social Work*. 19: 2, 194–202.

Ermi, Laura, Mäyrä, Frans & Heliö, Satu (2005): Digitaaliset lelut ja maailmat: pelaamisen vetovoima. Teoksessa Anja Riitta Lahikainen, Pentti Hietala, Tommi Inkinen, Marjatta Kangassalo, Riikka Kivimäki & Frans Mäyrä: *Lapsuus mediamaailmassa. Näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan*. Helsinki: Gaudeamus, 110–128.

Feeney, Judith A. & Noller, Patricia (2013): Perspectives on Studying Family Communication. Multiple Methods and Multiple Sources. Teoksessa Anita L. Vangelisti (toim.): *The Routledge Handbook of Family Communication*. Second Edition. New York: Routledge, 29–45.

Fitness, Julie (2013): The Communication of Emotion in Families. Teoksessa Anita L. Vangelisti (edit.): *The Routledge Handbook of Family Communication*. Second Edition. New York: Routledge, 377–390.

Flora, Jeanne & Segrin, Chris (2015): Family Conflict and Communication. In Lynn H. Turner & Richard West (toim.): *The Sage Handbook of Family Communication*. Thousands Oaks, California: Sage, 91–106.

Forsberg, Hannele (2014): Konstruktionistinen lähestymistapa perheeseen. Teoksessa Riitta Jallinoja, Helena Hurme & Kimmo Jokinen (toim.): *Perhetutkimuksen suuntauksia*. Helsinki: Gaudeamus, 123–138.

Galvin, Kathleen M. (2015): Introduction. The Family Communication Tree: Deep Roots, Strong Branches. In Lynn H. Turner & Richard West (toim.): *The Sage Handbook of Family*

Communication. Thousands Oaks, California: Sage, 1–8.

Gee, James Paul (2007): *Pleasure, Learning, Video Games and Life: The Projective Stance*. Teoksessa Michele Knobel & Colin Lankshear (toim.): *A New Literacies Sampler*. New York: Peter Lang Publishing, 95–113.

Gee, James Paul (2013): *Good video games + good learning. Collected Essays on Video Games, Learning and Literacy*. Second Edition. New York: Peter Lang Publishing.

Gee, James Paul, Hayes, Elisabeth & Jenkins, Henry (2013): *Games and Learning. An interview overview*. Teoksessa James Paul Gee: *Good video games + good learning. Collected Essays on Video Games, Learning and Literacy*. Second Edition. New York: Peter Lang Publishing, 1–13.

Gillies, Val & Lucey, Helen (2006): 'It's a connection you can't get away from': Brothers, Sisters and Social Capital. *Journal of Youth Studies*. 9: 4, 479–493.

Goffman, Erving (1956): *The Presentation of the Self in Everyday Life*. Edinburgh: University of Edinburgh.

Goffman, Erving (1974): *Frame Analysis*. New York: Harper & Row.

Goffman, Erving (1986): *Frame Analysis: an Essay on the Organization of Experience*. Boston: Northeastern University Press.

Hakulinen, Auli (1997): *Johdanto*. Teoksessa Liisa Tainio (toim.): *Keskustelunalyysin perusteet*. Tampere: Vastapaino, 13–17.

Hakulinen, Auli (1997): *Vuorottelujäsennys*. Teoksessa Liisa Tainio (toim.): *Keskustelunalyysin perusteet*. Tampere: Vastapaino, 32–55.

Happo, Hanna (2013): *Lapsiperheiden mediakysely 2012: 0-12-vuotiaiden lasten internetin käyttö ja mediakasvatus kotiympäristössä*. Teoksessa Reijo Kupiainen, Sirkku Kotilainen, Kaarina Nikunen & Annikka Suoninen (toim.): *Lapset netissä: puheenvuoroja lasten ja nuorten netin*



käytöstä ja riskeistä. Helsinki: Mediakasvatusseura, 25–36.

Haverinen, Liisa & Martikainen, Marja (2004): Rakas lapsi –ei!: kodin kasvattava vuorovaikutus. Helsinki: Helsingin yliopisto.

Helkama, Klaus (2006): Vanhemmat, sisarukset ja omantunnon ääni: moraalisen kehityksen näkökulma. Teoksessa Irmeli Järventie, Miia Lähde & Juulia Paavonen (toim.): Lapsuus ja kasvuympäristöt: tutkimuksen kuvia. Tampereen yliopisto: Yliopistopaino Kustannus, 242–259.

Hietala, Pentti & Ovaska, Saila & Sommers-Piironen, Johanna & Tanhua-Piironen, Erika & Birkstedt, Simo-Pertti (2005): Kenen ehdoilla tietotekniikkaa: kokemuksia päiväkodista ja koulusta. Teoksessa Anja Riitta Lahikainen, Pentti Hietala, Tommi Inkinen, Marjatta Kangassalo, Riikka Kivimäki & Frans Mäyrä (toim.): Lapsuus mediamaailmassa. Näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan. Helsinki: Gaudeamus, 164–184.

Holkeri-Rinkinen, Liisa (2009): Aikuinen ja lapsi vuorovaikutusta rakentamassa: diskurssianalyttinen tutkimus päiväkodin arjesta. Väitöskirja. Tampere: Tampere University Press.

Huizinga, Johan (1949): Homo Ludens. A Study of the play-element in culture. London: Routledge & Keagan Paul.

Hurme, Helena (1995): Perhe kehityksen kontekstina. Teoksessa Paula Lyytinen, Mikko Korkiakangas & Heikki Lyytinen (toim.): Näkökulmia kehityspsykologiaan: kehitys kontekstissaan. Helsinki: WSOY, 139–156.

Ikonen, Merja (2006): Lasten vuorovaikutus ja leikki yhteisöllisyyden rakentajana. Teoksessa Kirsti Karila & Maarit Alasuutari & Maritta Hännikäinen & Anna Raija Nummenmaa & Helena Rasku-Puttonen (toim.): Kasvatusvuorovaikutus. Tampere: Vastapaino, 149–165.

Inkinen, Tommi (2005): Johdattava polku lasten tietoyhteiskuntaan. Teoksessa Anja Riitta Lahikainen, Pentti Hietala, Tommi Inkinen, Marjatta Kangassalo, Riikka Kivimäki & Frans Mäyrä (toim.): Lapsuus mediamaailmassa. Näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan. Helsinki: Gaudeamus,

9–18.

Ivanoff, Päivi & Risku, Aija & Kitinoja, Helli & Vuori, Anne & Palo, Raija (2006): *Hoidatko minua? Lapsen, nuoren ja perheen hoitotyö*. Helsinki: WSOY.

Jallinoja, Riitta, Hurme, Helena & Jokinen, Kimmo (2014a): Johdanto. Teoksessa Riitta Jallinoja, Helena Hurme & Kimmo Jokinen (toim.): *Perhetutkimuksen suuntauksia*. Helsinki: Gaudeamus, 7–17.

Jallinoja, Riitta, Hurme, Helena & Jokinen, Kimmo (2014b): Jälkikirjoitus. Teoksessa Riitta Jallinoja, Helena Hurme & Kimmo Jokinen (toim.): *Perhetutkimuksen suuntauksia*. Helsinki: Gaudeamus, 240–247.

Jallinoja, Riitta (2014): Teoria universaalista perheestä. Teoksessa Riitta Jallinoja, Helena Hurme & Kimmo Jokinen (toim.): *Perhetutkimuksen suuntauksia*. Helsinki: Gaudeamus, 18–34.

Jennings, Nancy A. & Wartella, Ellen A. (2013): *Digital Technology and Families*. Teoksessa Anita L. Vangelisti (toim.): *The Routledge Handbook of Family Communication*. Second edition. New York: Routledge, 448–462.

Jokinen, Arja, Juhila, Kirsi & Suoninen, Eero (1993a): Johdanto. Teoksessa Arja Jokinen, Kirsi Juhila & Eero Suoninen: *Diskurssianalyysin aakkoset*. Tampere: Vastapaino, 9–14.

Jokinen, Arja, Juhila, Kirsi & Suoninen, Eero (1993b): Diskursiivinen maailma – teoreettiset lähtökohdat ja analyttiset käsitteet. Teoksessa Arja Jokinen, Kirsi Juhila & Eero Suoninen: *Diskurssianalyysin aakkoset*. Tampere: Vastapaino, 17–47.

Jokinen, Arja, Juhila, Kirsi & Suoninen, Eero (1993c): Päätelmiä. Teoksessa Arja Jokinen, Kirsi Juhila & Eero Suoninen: *Diskurssianalyysin aakkoset*. Tampere: Vastapaino, 227–232.

Jokinen, Arja (1993): Poliitikkojen puheet puntarissa: kaupunginvaltuutettujen asunnottomuuspuheen retoriikka. Teoksessa Arja Jokinen, Kirsi Juhila & Eero Suoninen: *Diskurssianalyysin aakkoset*. Tampere: Vastapaino, 189–226.

Jokinen, Eeva (2005): *Aikuisten arki*. Helsinki: Gaudeamus.

Juhila, Kirsi & Suoninen, Eero (1999): Kymmenen kysymystä diskurssianalyysistä. Teoksessa Arja Jokinen, Kirsi Juhila & Eero Suoninen: *Diskurssianalyysi liikkeessä*. Tampere: Vastapaino, 233–252.

Juhila, Kirsi, Jokinen, Arja & Suoninen, Eero (2012): Kategoria-analyysin juuret. Teoksessa Kirsi Juhila, Arja Jokinen & Eero Suoninen: *Kategoriat, kulttuuri & moraali*. Tampere: Vastapaino, 17–43.

Juhila, Kirsi (2012): Ongelmat, niiden selittäminen ja kategoriat. Teoksessa Kirsi Juhila, Arja Jokinen & Eero Suoninen: *Kategoriat, kulttuuri & moraali*. Tampere: Vastapaino, 131–173.

Järventie, Irmeli & Sauli, Hannele (2001): Johdanto. Teoksessa Irmeli Järventie & Hannele Sauli (toim.): *Eriarvoinen lapsuus*. Helsinki: WSOY, 7–17.

Järventie, Irmeli (2001): Eriarvoisen lapsuuden muotokuva. Teoksessa Irmeli Järventie & Hannele Sauli (toim.): *Eriarvoinen lapsuus*. Helsinki: WSOY, 83–124.

Kallio, Aku (2015): Pelottavien TV-ohjelmien käsittelylapsen ja vanhemman välisessä vuorovaikutuksessa. Teoksessa Anja Riitta Lahikainen, Tiina Mälkiä & Katja Repo (toim.): *Media lapsiperheessä*. Tampere: Vastapaino, 227–245.

Kangassalo, Marjatta, Sommers-Piironen, Johanna & Tanhua-Piironen, Erika (2005): Tekniikkaa ja tutkivaa oppimista lasten oppimisympäristöissä. Teoksessa Anja Riitta Lahikainen, Pentti Hietala, Tommi Inkinen, Marjatta Kangassalo, Riikka Kivimäki & Frans Mäyrä: *Lapsuus mediamailmassa. Näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan*. Helsinki: Gaudeamus, 145–163.

Karlsson, Liisa (2012): Lapsinäkökulmaisen tutkimuksen ja toiminnan poluilla. Teoksessa Liisa Karlsson & Reeli Karimäki (toim.): *Sukelluksia lapsinäkökulmaiseen tutkimukseen ja toimintaan*. Jyväskylä: Yliopistopaino, 17–63.

Karos, Leigh Karavasilis, Howe, Nina & Aquan-Assee, Jasmin (2007): *Reciprocal and*

Complementary Sibling Interactions, Relationship Quality and Socio-emotional Problem Solving. *Infant and Child Development* 16: 6, 577–596.

Keating, David M., Russell, Jessica C., Cornacchione, Jennifer & Smith, Sandi W. (2013): Family Communication Patterns and Difficult Family Conversations. *Journal of Applied Communication Research*. 41: 2, 160–180.

Kellet, Mary, Robinson, Chris & Burr, Rachel (2004): Images of Childhood. Teoksessa Sandy Fraser, Vicky Lewis, Sharon Ding, Mary Kellet & Chris Robinson (toim.): *Doing Research with Children and Young People*. London: Sage, 27–42.

Kellet, Mary & Ding, Sharon (2004): Middle Childhood. Teoksessa Sandy Fraser, Vicky Lewis, Sharon Ding, Mary Kellet & Chris Robinson (toim.): *Doing Research with Children and Young People*. London: Sage, 161–174.

Kendall, Shari (2007): Introduction: Family Talk. Teoksessa Deborah Tannen, Shari Kendall & Cynthia Gordon (toim.): *Family Talk Discourse and Identity in four American Families*. Oxford: Oxford University Press: 3–23.

Kirkorian, Heather L. & Pempek, Tiffany A. & Murphy, Lauren A. & Schmidt, Marie E. & Anderson, Daniel, R. (2009): The Impact of Background Television on Parent–Child Interaction. *Child Development*. 80: 5, 1350–1359.

Koenig Kellas, Jody & Kranstuber Horstman, Haley (2015): Communicated Narrative Sense-Making. Understanding Family Narratives, Storytelling, and the Construction of Meaning Through a Communicated Lens. Teoksessa Lynn H. Turner & Richard West (toim.): *The Sage Handbook of Family Communication*. Thousands Oaks, California: Sage, 76–90.

Koivusalo-Kuusivaara, Raisa (2007): *Lapset, media ja symbolinen vuorovaikutus: suomalaisten, englantilaisten ja saksalaisten lasten mediasuhteen tarkastelua*. Väitöskirja. Helsinki: Helsingin yliopisto.

Korvela, Pirjo (2003): *Yhdessä ja erikseen: perheenjäsenten kotona olemisen ja tekemisen dynamiikka*. Väitöskirja. Helsinki: Stakes.

Korvela, Pirjo & Tuomi-Gröhn, Terttu (2014): Teoksen tausta ja tutkimustehtävät. Teoksessa Pirjo Korvela ja Terttu Tuomi-Gröhn (toim.): Arjen rakentuminen ja rytmit perhe-elämän käännekohdissa. Kuluttajatutkimuskeskuksen kirjoja 9. Tampere: Tampereen yliopistopaino, 10–29.

Kronqvist, Eeva-Liisa (2004): Mitä lapsiryhmässä tapahtuu? Pienten lasten yhteistoiminta, sen rakentuminen ja kehittyminen spontaaneissa leikki-tilanteissa. Väitöskirja. Oulu: Oulun yliopiston kirjasto.

Kupiainen, Reijo (2013): EU Kids Online – suomalaislasten netin käyttö, riskit ja mahdollisuudet. Teoksessa Reijo Kupiainen, Sirkku Kotilainen, Kaarina Nikunen & Annikka Suoninen (toim.): Lapset netissä: puheenvuoroja lasten ja nuorten netin käytöstä ja riskeistä. Helsinki: Mediakasvatusseura, 6–15.

Laine, Kaarina & Neitola, Marita (toim.) (2002): Lasten syrjäytyminen päiväkodin vertaisryhmästä. Turku: Suomen Kasvatustieteellinen Seura.

Laine, Kaarina (2002): Vertaisryhmä ja syrjäytyminen. Teoksessa Kaarina Laine & Marita Neitola (toim.): Lasten syrjäytyminen päiväkodin vertaisryhmästä. Turku: Suomen Kasvatustieteellinen Seura, 101–108.

Lahikainen, Anja Riitta & Hietala, Pentti & Inkinen, Tommi & Kangassalo, Marjatta & Kivimäki, Riikka & Mäyrä, Frans (2005): Lapsuus mediamaailmassa. Näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan. Helsinki: Gaudeamus.

Lahikainen, Anja Riitta (2015): Media lapsiperheen sosiaalisessa vuorovaikutuksessa. Teoksessa Anja Riitta Lahikainen, Tiina Mälkiä & Katja Repo (toim.): Media lapsiperheessä. Tampere: Vastapaino, 15–39.

Lahikainen, Anja Riitta, Mälkiä, Tiina & Repo, Katja (2015): Ikkunoita perhe-elämään. Teoksessa Anja Riitta Lahikainen, Tiina Mälkiä & Katja Repo (toim.) Media lapsiperheessä. Tampere: Vastapaino, 40–54.

Lee, Sook-Jung & Chae, Young-Gil (2007): Children's Internet Use in Family Context: Influence on

Family Relationships and Parental Mediation. *CyberPsychology & Behavior*. 10: 5, 640–644.

Livingstone, Sonia & Bovill, Moira (edit.) (2001): *Children and Their Changing Media Environment: A European Comparative Study*. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum.

Livingstone, Sonia (2002): *Young People and New Media. Childhood and the Changing Media Environment*. London: Sage.

Lundán, Arja & Suoninen, Eero (2006): Haasteellisen lapsen kohtaaminen. *Kasvatus*. 37: 5, 453–462.

McKechne, Jim & Hobbs, Sandy (2004): *Childhood Studies*. Teoksessa Sandy Fraser, Vicky Lewis, Sharon Ding, Mary Kellet & Chris Robinson (toim.): *Doing Research with Children and Young people*. London: Sage, 270–285.

Mantere, Eerik & Raudaskoski, Sanna (2015): Kun matkapuhelin vie vanhemman huomion. Teoksessa Anja Riitta Lahikainen, Tiina Mälkiä & Katja Repo (toim.) *Media lapsiperheessä*. Tampere: Vastapaino, 205–226.

Marsh, Jackie (2004): The Technoliteracy Practices of Young Children. *Journal of Early Childhood Research*. 2: 1, 51–66.

Matikkala, Ulla & Lahikainen, Anja Riitta (2005): Pelit, tietokone ja kännykkä lasten sosiaalisissa suhteissa. Teoksessa Anja Riitta Lahikainen, Pentti Hietala, Tommi Inkinen, Marjatta Kangassalo, Riikka Kivimäki & Frans Mäyrä (toim.): *Lapsuus mediamaailmassa. Näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan*. Helsinki: Gaudeamus, 92–109.

Metts, Sandra & Asbury, Bryan (2015): Theoretical Approaches to Family Communication. In Lynn H. Turner & Richard West (toim.): *The Sage Handbook of Family Communication*. Thousand Oaks, California: Sage, 41–57.

Miller, Vincent (2011): *Understanding Digital Culture*. London: Sage.

Mälkiä, Tiina (2015): Tutkijan kamerat kodeissa. Teoksessa Anja Riitta Lahikainen, Tiina Mälkiä &

Katja Repo (toim.): Media lapsiperheessä. Tampere: Vastapaino, 55–79.

Noppi, Elina (2014): Mobiilimuksut: lasten ja nuorten mediaympäristön muutos, osa 3. Tampere: Tampereen yliopisto, viestinnän, median ja teatterin yksikkö.

Onnismaa, Eeva-Leena (2010): Lapsi, lapsuus ja perhe varhaiskasvatusasiakirjoissa 1967–1999. Helsinki: Helsingin yliopisto.

Paavonen, Juulia E. & Roine, Mira & Korhonen, Piia & Valkonen, Satu & Pennonen, Marjo & Paratanen, Jukka & Lahikainen, Anja Riitta (2011): Media ja lasten hyvinvointi. *Duodecim* 127: 15, 1563– 570.

Pempek, Tiffany A. & Demers, Lindsay, B. & Hanson, Katherine, G. & Kirkorian, Heather, L. & Anderson, Daniel, R. (2011): The Impact of Infant-directed Videos on Parent-Child Interaction. *Journal of Applied Developmental Psychology*. 32: 1, 10–19.

Peräkylä, Anssi (1997): Institutionaalinen keskustelu. Teoksessa Liisa Tainio (toim.): Keskustelunanalyysin perusteet. Tampere: Vastapaino, 177–203.

Pietikäinen, Sari & Mäntynen, Anne (2009): Kurssi kohti diskurssia. Tampere: Vastapaino.

Plowman, Lydia & Stephen, Christine (2005): Children, Play and Computers in Pre-school Education. *British Journal of Educational Technology*. 36: 2, 145–157.

Poikkeus, Anna-Maija (1995): Lasten toverisuhteet ja sosiaaliset taidot. Teoksessa Paula Lyytinen, Mikko Korkiakangas & Heikki Lyytinen (toim.): Näkökulmia kehityspsykologiaan: kehitys kontekstissaan. Helsinki: WSOY, 122–138.

Repo, Katja & Nätti, Jouko (2015a): Lasten ja nuorten mediankäytön aikatrendit. Teoksessa Anja Riitta Lahikainen, Tiina Mälkiä & Katja Repo (toim.): Media lapsiperheessä. Tampere: Vastapaino, 80–107.

Repo, Katja & Nätti, Jouko (2015b): Lapset ja nuoret yksin ja yhdessä median parissa. Teoksessa Anja Riitta Lahikainen, Tiina Mälkiä & Katja Repo: Media lapsiperheessä. Tampere: Vastapaino,

108–131.

Riihelä, Monika (2000): *Leikkivät tutkijat*. Helsinki: Edita.

Ruoppila, Isto (1995): Johdanto. Teoksessa Timo Ahonen, Tuija Lamminmäki, Vesa Närhi & Pekka Räsänen (toim.): *Näkökulmia kehityspsykologiaan: kehitys kontekstissaan*. Helsinki: WSOY, 30–39.

Rönkä, Anna & Korvela, Pirjo (2014): *Arkielämä näkökulmana perheeseen*. Teoksessa Riitta Jallinoja, Helena Hurme & Kimmo Jokinen (toim.): *Perhetutkimuksen suuntauksia*. Helsinki: Gaudeamus, 192–214.

Sacks, Harvey, Schegloff, Emanuel A. & Jeffersson, Gail (1974): A Simplest Systematics for the Organization of Turn-taking for Conversation. *Language* 50:4:1, 696–735

Salmivalli, Christina (1998): *Koulukiusaaminen ryhmäilmiönä*. Helsinki: Gaudeamus.

Schiffrin, Deborah, Tannen, Deborah & Hamilton, Heidi E. (2001): Introduction. Teoksessa Deborah Schiffrin, Deborah Tannen & Heidi E. Hamilton (toim.): *The Handbook of Discourse Analysis*. Malden: Blackwell, 1–10.

Seppänen, Eeva-Leena (1997a): *Vuorovaikutus paperilla*. Teoksessa Liisa Tainio (toim.): *Keskustelunalyysin perusteet*. Tampere: Vastapaino, 18–31.

Seppänen, Eeva-Leena (1997b): *Osallistumiskehikko*. Teoksessa Liisa Tainio (toim.): *Keskustelunalyysin perusteet*. Tampere: Vastapaino, 156–176.

Sillars, Allan L. & Canary, Daniel J. (2013): Conflict and Relational Quality in Families. Teoksessa Anita L. Vangelisti (toim.): *The Routledge Handbook of Family Communication*. Second edition. New York: Routledge, 338–357.

Socha, Thomas J. & Stoyneva, Iva T. (2015): Positive Family Communication Toward a New Normal. In Lynn H. Turner & Richard West (toim.): *The Sage Handbook of Family Communication*. Thousand Oaks, California: Sage, 386–400.



Stafford, Laura (2013): Parent and Sibling Interactions During Middle Childhood. Teoksessa Anita L. Vangelisti (toim.): *The Routledge Handbook of Family Communication*. Second Edition. New York: Routledge, 256–270.

Stamp, Glen H. & Shue, Carolyn K. (2013): Twenty Years of Family Research Published in Communication Journals. A Review of the Perspectives, Theories, Concepts and Contexts. Teoksessa Anita L. Vangelisti (toim.): *The Routledge Handbook of Family Communication*. Second edition. New York: Routledge, 11–28.

Stephen, Christine, McPake, Joanna, Plowman, Lydia & Berch-Heyman, Sarah (2008): Learning from the Children. Exploring Preschool Children's Encounters with ICT at Home. *Journal of Early Childhood Research*. 6: 2, 99–117.

Stivers, Tanya & Enfield, N. J. & Brown, Penelope & Englert, Christina & Hayashi, Makoto & Heinemann, Trine & Hoymann, Gertie & Rossano, Federico & de Ruiter, Jan Peter & Yoon, Kyung-Eun & Levinson, Stephen C. (2009): Universals and Cultural Variation in Turn-taking in Conversation. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*. 106: 26, 110587–110592.

Stocker, Clare M., Burwell, Rebecca A., & Briggs, Megan L. (2002): Sibling Conflict in Middle Childhood Predicts Children's Adjustment in Early Adolescence. *Journal of Family Psychology*. 16: 1, 50–57.

Strandell, Harriet (1995): *Päiväkoti lasten kohtaamisen paikkana: tutkimus päiväkodista sosiaalisten suhteiden kenttänä*. Helsinki: Gaudeamus.

Strasburger, Victor C., Wilson, Barbara J. & Jordan, Amy B. (2014): *Children, Adolescents and the Media*. Thousands Oaks: Sage.

Suoninen, Annikka (2001): The Role of Media in Peer Relations. Teoksessa Sonia Livingstone & Moira Bovill (toim.): *Children and Their Changing Media Environment: A European Comparative Study*. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum, 201–219.

Suoninen, Annikka (2014): Lasten mediabarometri 2013: 0–8-vuotiaiden mediankäyttö ja sen muutokset vuodesta 2010. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto.

Suoninen, Eero (1993): Kielenkäytön vaihtelevuuden analysoiminen. Teoksessa Arja Jokinen, Kirsi Juhila & Eero Suoninen: Diskurssianalyysin aakkoset. Tampere: Vastapaino, 48–74.

Suoninen, Eero (1999): Vuorovaikutuksen mikromaiseman analysoiminen. Teoksessa Arja Jokinen, Kirsi Juhila & Eero Suoninen: Diskurssianalyysi liikkeessä. Tampere: Vastapaino, 101–125.

Suoninen, Eero & Partanen, Jukka (2010): Haastattelu vuorovaikutuksen tilana – meadiläinen näkökulma. Teoksessa Kirsi Pauliina Kallio, Aino Ritala-Koskinen & Niina Rutanen (toim.): Missä lapsuutta tehdään? Helsinki: Nuorisotutkimusseura, 103–117.

Suoninen, Eero & Pirttilä-Backman, Anna-Maija & Lahikainen, Anja Riitta & Ahokas, Marja (2010): Arjen sosiaalipsykologia. Helsinki: WSOYpro.

Suoninen, Eero (2010): Päivittäinen vuorovaikutus. Teoksessa Eero Suoninen, Anna-Maija Pirttilä-Bacjman, Anja Riitta Lahikainen & Marja Ahokas: Arjen sosiaalipsykologia. Helsinki: WSOYpro, 29–88.

Suoninen, Eero (2015a): Lapsen aseman rakentuminen perheen ruokapöytäkeskustelussa. Teoksessa Anja Riitta Lahikainen, Tiina Mälkiä & Katja Repo (toim.): Media lapsiperheessä. Tampere: Vastapaino, 157–181.

Suoninen, Eero (2015b): Kun tietokone vangitsee lapsen huomion. Teoksessa Anja Riitta Lahikainen, Tiina Mälkiä & Katja Repo (toim.): Media lapsiperheessä. Tampere: Vastapaino, 182–204.

Turner, Lynn H. & West, Richard (2015a): Preface. Teoksessa Lynn H. Turner & Richard West (toim.): The Sage Handbook of Family Communication. Thousands Oaks, California: Sage, viii–xi.

Turner, Lynn H. & West, Richard (2015b): The Challenge of Defining ”family”. Teoksessa Lynn H. Turner & Richard West (toim.): The Sage Handbook of Family Communication. Thousands Oaks, California: Sage, 10–25.

Turner, Ralph H. (1970): *Family Interaction*. New York: Wiley cop.

Valkenburg, Patti, M. (2004): *Children's Responses to the Screen. A Media Psychological Approach*. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum.

Valkonen, Satu (2012): *Television merkitys lasten arjessa. Väitöskirja*. Tampere: University Press.

Vandewater, Elizabeth A., Bickham, David S. & Lee, June H. (2006): Time well spent? Relating Television Use to Children's Free-Time Activities. *Pediatrics*. 117: 2, 181–191.

Webb, Lynne M., Ledbetter, Andrew M. & Norwood, Kristen M. (2015): *Families and Technologically Assisted Communication*. Teoksessa Lynn H. Turner & Richard West (toim.): *The Sage Handbook of Family Communication*. Thousands Oaks, California: Sage, 354–369.

Wiggins, Sally (2013): The Social Life of 'Eugh'. Disgust as Assessment in Family Mealtimes. *British Journal of Social Psychology* 52: 3, 489–509.

Wilson, Barbara J. & Drogos, Kristin L. (2013): *The Media and Family Communication*. Teoksessa Anita L. Vangelisti (toim.): *The Routledge Handbook of Family Communication*. Second edition. New York: Routledge, 424–447.

Ylönen, Suvi (2012): Sallittua, salaista vai kiellettyä? Lasten medialeikkitilasta käydyt neuvottelut päiväkodissa. Teoksessa Harriet Strandell, Lotta Haikkola & Kim Kullman (toim.): *Lapsuuden muuttuvat tilat*. Tampere: Vastapaino, 85–115.

## **Digitaaliset lähteet**

Karimäki, Reeli (2008): Näkökulmia 2000-luvun suomalaiseen lapsuuteen. *Elore*. 15: 1. [http://www.elore.fi/arkisto/1\\_08/kar1\\_08.pdf](http://www.elore.fi/arkisto/1_08/kar1_08.pdf). Viitattu 18.9.2015.

Saaranen-Kauppinen, Anita & Puusniekka, Anna (2006): *KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto*. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. <http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus>. Viitattu 2.6.2015.

Tilastokeskus. <http://www.stat.fi/meta/kas/perhe.html>. Viitattu 9.6.2015.

[Www.eetujakonna.fi](http://www.eetujakonna.fi) Viitattu 26.2.2015.

[Www.yle.fi/pikkukakkonen](http://www.yle.fi/pikkukakkonen). Viitattu 26.2.2015

## Liite 1

### Litteraatiomerkit

[ ]	päällekkäispuhunnan alkamis- ja päättymiskohta
=	lausumat tuotettu yhtenä äännekokonaisuutena, ilman taukoa välissä
(.)	alle sekunnin mittainen tauko
(1)	tauon pituus puolen sekunnin tarkkuudella
.	laskeva tai päättävä intonaatio
,	tasainen tai jatkoa implikoiva intonaatio
?	nouseva intonaatio
.hh	sisäänhengitys
hh	uloshengitys
#joo#	nariseva ääni
£joof	hymyilevä ääni
@joo@	yksilöimätön äänensävyyn muutos, esimerkiksi toisten puhetta referoidessa
jo(h)o (h)	nauraen sanottu
↑	äänenkorkeuden nousu
↓	äänenkorkeuden lasku
he-	viiva sanan lopussa: sanan keskeyttäminen
<	jälkeen tuleva puhe aloitetaan äkkinäisesti
>hei<	ympäröivää puhetta nopeammin puhuttu jakso
<hei>	ympäröivää puhetta hitaammin puhuttu jakso
<u>jaa</u>	äänteen painottaminen
HEI	kapiteelit: äänen voimistaminen
°hei°	ympäröivää puhetta hiljaisemmalla äänellä puhuttu jakso
he:i	kaksoispiste(et): välittömästi edeltävän äänteen pidennys
(jaa)	epävarmasti kuultu puheen jakso
( )	epäselvä kohta, puheesta ei saatu selvää
((irvistää))	tuplasulkeissa litteroijan muita havaintoja tai kommentteja